HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

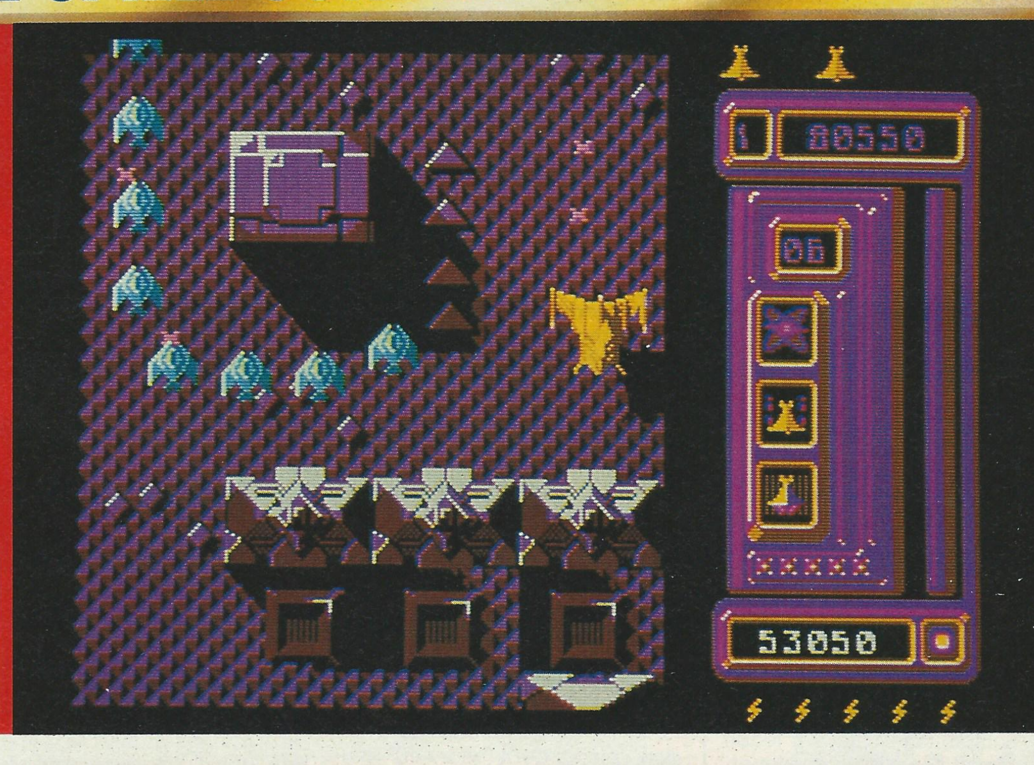
Juli 7/87

ST-Action
Super-Tests: Goldrunner, Metrocross und Guild of Thieves

Bard's Tale III
Interview mit den Programmierern

POKEs und Schummel-Tips bei





Leserbriefe 70
Fragen, Antworten, Kommentare

Neues aus der Spielhalle 72
Vorstellung der Automaten »Rampage«, »Road Runner« und »Out Run«

Preview: Pirates 74
Das neue Microprose-Spiel

Wonderboy 75
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Goldrunner 75
Technisch hervorragendes Action-Spiel
Atari ST

Army Moves 76
Ballern mit Abwechslung
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Auf Wiedersehen Monty 76
Schneider CPC (C 64, Spectrum)

Mountie Mick's Death Ride 77
C 64

Metrocross 77
Einfach, aber gut
Atari ST (C 64, Schneider CPC, Spectrum)

Colony 78
Halten Sie einen Planeten in Schuß
Atari XL/XE (C 64, Schneider CPC, Spectrum, MSX)

Up Periscope 78
Neues für U-Boot-Freunde
C 64 (Apple II)

The Guild of Thieves 80
Das Super-Adventure im Test
Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XL/XE, C 64, Joyce, Macintosh, MS-DOS, Schneider CPC 6128, Spectrum 128)

Marios Bros. 80
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Barbarian 81
Schwertkampf mit Dampf
Schneider CPC (C 64)

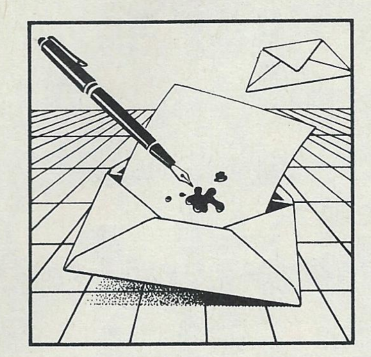
Stifflip & Co. 81
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Kurz und bündig 82
Umsetzungen und Kurztests

Softnews 86
Aktuelle Neuigkeiten und Software-Charts

Softstory: The Bard's Tale III kommt 88
Interview mit dem Programmier-Team Interplay

Hallo Freaks 93
Neue Spiele-Tips mit Petra



Sommerbrise

Eine frische Sommerbrise weht in diesem Monat durch unseren Spiele-Teil. Wer diese Ausgabe schon durchgeblättert hat, dem werden einige Veränderungen bei unseren Tests aufgefallen sein. Zahlreiche Leserzuschriften ermutigten uns, das Format unserer Tests zu verbessern. Ihr habt Euch gewünscht, auch im monatlichen Spiele-Teil das Konzept unserer Sonderheft-Tests zu übernehmen. Das bedeutet, daß jede Besprechung in zwei wesentliche Abschnitte unterteilt ist: die möglichst objektive Beschreibung des Spiels und zwei subjektive, kritische Meinungen unserer Tester. Für Euch hat dies den Vorteil, daß Ihr mehrere Meinungen zu einem Programm lest und Euch so ein besseres Bild machen könnt.

Aus Platzgründen können wir leider nicht die neckischen Redakteursgesichter abbilden, wie man sie von den Sonderheften her kennt. Schließlich wollen wir jeden Monat alle wichtigen Neuerscheinungen im Spiele-Sonderteil unterbringen.

Da wir jetzt detailliertere Tests schreiben, hat sich auch personell etwas getan. Unser Spiele-Team wurde erweitert. Boris und Heinrich bleiben erhalten und Petra macht natürlich »Hallo Freaks« weiter. Als dritter Vollblut-Tester stößt Anatol Locker dazu, der als größter lebender Infocom-Fan gilt, aber auch für alle anderen Spiel-Genres zu haben ist. Unterstützt werden die dämonischen Drei von Gregor Neumann (bewährt bei Spiele-Sonderheften) und Henrik Fisch (unser Atari XL-Fachmann).

Durch die verstärkte Meinungsvielfalt wollen wir Euch noch objektiver und kritischer über neue Computerspiele informieren. Schreibt doch mal ein paar Zeilen, wie Euch die Neuerungen gefallen. (hl)

Kein Verständnis

Computerspielen als Hobby gilt hierzulande ja noch als komisch oder verrückt. Die Kollegen in der Firma gucken jedenfalls entsprechend, wenn ich begeistert erzähle, wie ich halbe Nächte als »Elite«-Raumschiffkapitän durch Galaxien brause und mich mit Thargoids und Trumbles herumschlage oder Sentinels in 3D-Landschaften »aufsauge«. Auch eine Silverstone-Rennrunde bei »Revs« oder die Entdeckungen in Doomdark's Bergen zaubern bei ihnen nur dieses vielsagende Lächeln auf die Züge, das mehr sagt, als 1000 Worte. Sollen sie nur weiter »Tatort« oder den »Großen Preis« gucken. Jedem, was er verdient. Ich habe einen Kreis von Gleichgesinnten, Eingeweihten und meinen 12jährigen Sohn und seine Freunde. Wir feiern tolle Spielfeten mit »M.U.L.E.«, »Leader Board«, »Pitstop II« etc.

Eure Spielbeschreibungen und Kritiken finde ich recht sachverständig und informativ. Man merkt vor allem, daß ihr alle gern spielt (und viel, was?). (Jan Mauri, Hamburg)

Computerspielbegeisterte Erwachsene sind sicher noch eine Minderheit, aber ich glaube, daß das Naserümpfen der »Uneingeweihten« daher kommt, daß sie von der Materie keine Ahnung haben und sich nicht trauen, an die Sache heranzugehen. Computer-Schwellenangst ist ja nichts Neues. Wir wünschen Jan auf jeden Fall noch viel ungetrübten Spiele-Spaß, bedanken uns für das Lob und können offiziell bestätigen: ja, wir spielen gern (und viel)! (hl)

Wertungs-Debatte

Worüber ich bei Eurem 2. Spiele-Sonderheft gestutzt habe, sind die Bewertungen der Grafik bei »Uridium« (93), und »The Pawn« (87). Ihr habt meiner Meinung nach die Grafik für Uridium ein wenig zu hoch und bei The Pawn zu niedrig bewertet. Warum habt Ihr die Grafik von Uridium so hoch eingeschätzt? Zumal Ihr The Pawn in einem Eurer Hefte als bestes Grafikprogramm des Jahres gekürt habt. (Ole Heinz, Rantzau)

Über ein paar Punkte mehr oder weniger kann man eigentlich bei jeder Wertung diskutieren, da natürlich einiges vom persönlichen Geschmack des Testers abhängt. Wir haben The Pawn nicht noch höher bewertet, weil die Atari ST-Version besprochen wurde. Beim C 64-Spiel Uridium mußte man natürlich auch die Hardware-Fähigkeiten des C 64 berücksichtigen und in technischer Hinsicht ist dieses Programm fast perfekt (Scrolling, Sprite-Animation, 16 Level und alles in 64 KByte!).

The Pawn haben wir als bestes Grafik-Adventure ausgezeichnet; also nicht nur die schönen Bilder, sondern auch die spielerischen Qualitäten honoriert. (hl)

Auf dem Index

Ich halte von der Indizierung von Computerspielen so viel wie von einem faulen Apfel, kurz: überhaupt nichts! Sie schadet doch nur den Softwarefirmen und nützt dem Raubkopieren, weil die Hauptbetroffenen, Kinder und Jugendliche, die Programme nicht mehr kaufen dürfen. Daß aber bis jetzt die wirklichen »Brutalos« wie »Ikari Warriors« und »Jail Break« noch von jedem Kind und Jugendlichen gekauft werden können, stört anscheinend niemanden bei der Bundesprüfstelle.

Es fallen ihr auch leider immer wieder Spiele zum Opfer, die keine brutalen Effekte beinhalten. Ein Beispiel: die hervorragende U-Boot-Simulation »Silent Service«. Hier werden keine Menschen abgeballert. Verstehen kann ich allerdings die Indizierung von Spielen wie »Beach Head II«, wo ein Gejaule aus dem Lautsprecher kommt, wenn ein Mensch vom Panzer überrollt wird, das einem Schauder über den Rücken laufen läßt. (Ingo Kießling, Hildesheim)

Dieser Meinung ist eigentlich nichts hinzuzufügen. Wir haben allerdings auch den Eindruck, daß die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften bei ihren Indizierungen nicht immer die glücklichste Hand hat. (hl)



Das aktuelle Familienfoto mit allen Redakteuren, die am Spiele-Teil mitwerkeln. Von links nach rechts: Bill Stealey und Stewart Bell von Microprose (untere Reihe), Boris, Henrik, Anatol, Heinrich und Gregor (obere Reihe)

Wo bleiben Sie denn?

Was mich an Euren Bewertungen stört, ist die 100. Mir kommt es so vor, als daß diese Wertung nur an Spiele vergeben werden kann, die unmöglich zu programmieren sind. Das bedeutet zum Beispiel für die Grafik: Sie muß so gut gezeichnet sein wie bei »Defender of the Crown«, einen 3D-Effekt haben wie »The Sentinel«, so fließend sein wie »Uridium« und so rasant wie »Starglider« auf dem ST.

Ich finde es interessant, wie Ihr es fertig bringt, Tests anzukündigen, sie dann aber nicht zu veröffentlichen. Die Tests zu »Cyborg« und zu »Lightforce« habe ich vergeblich gesucht. (Oliver Lindau, Petershagen-Frille)

Tja, um bei uns die absolute Höchstwertung zu erreichen, muß man schon was bieten. Aber ganz im Ernst: Wir stellen natürlich Höchstansprüche an Spiele, die Anwärter auf eine 100 sind; verlangen aber nichts, was technisch unmöglich ist. Defender of the Crown in der Amiga-Qualität kann man auf dem C 64 beispielsweise nicht erwarten. Die Amiga-Version schlitterte relativ knapp an der 100 vorbei, weil die Animation der Spielfiguren bei den Schwert-Duellen recht holprig ist. Das hätte man wirklich schöner gestalten können.

Zu den angekündigten Tests: Lightforce ist uns wirklich etwas verschütt gegangen. Letztendlich fanden wir das Programm nicht so weltbewegend und haben es im aktuellen Spiele-Sonderheft getestet. Bei Cyborg waren wir aber unschuldig. Die Fertigstellung des Programms hatte sich so lange verzögert, daß wir es erst in der letzten Ausgabe besprechen konnten. (hl)

Neues aus der Spielhalle

Immer mehr der neuen Computerspiele basieren auf Spielautomaten. Grund genug, sich in den Spielhallen nach den aktuellen Rennern umzusehen, die heiße Kandidaten für Heimcomputer-Umsetzungen sind. Drei besonders starke Anwärter stellen wir Euch hier vor.

Spielautomaten stehen mehr denn je im Brennpunkt des Interesses. Kein Wunder, denn ein beachtlicher Teil aller neuen Computerspiele basiert auf solchen Spielhallen-Titeln. Eine Softwarefirma kauft beim Hersteller eines Automaten eine Lizenz, um Umsetzungen zu programmieren. Das bedeutet, daß die Softwarefirma das Recht hat, den Spielhallen-Titel für Heimcomputer umzusetzen. Bei der Umsetzung muß man freilich fast immer Abstriche bei Grafik und Sound machen, denn Spielautomaten sind teure Spezialmaschinen, die nur dazu gebaut wurden, um tolle Effekte zu liefern. Andererseits zeichnen sich gute Automaten-Titel durch ein besonders fesselndes Spielprinzip aus. Schließlich sollen sie in der Spielhalle nach jedem »Game over« den Spieler animieren, noch einmal ein Markstück einzuwerfen, um erneut eine Runde zu riskieren. Wenn eine Heimcomputer-Umsetzung eines solchen Automaten diesen spielerischen Reiz hat und zudem technisch gut programmiert ist, wird sie mit ziemlicher Sicherheit ein Renner. »Ghosts'n Goblins«, »Arkanoid«, »Gauntlet« und »Nemesis« sind nur einige Beispiele für Computer-Hits, die aus der Spielhalle kommen.

Automaten sind Trendsetter

Wer sich heute mit aktuellen Spielautomaten auskennt, der weiß, welche Titel morgen die Heimcomputer-Renner sein werden. Die Softwarefirmen reißen sich momentan geradezu um die Umsetzungs-Rechte für populäre Spielautomaten; ein Ende dieser Welle ist vorerst nicht abzusehen.

Um Euch hier aktuell über die neuesten Trends zu informieren, haben wir eine kompetente Mitarbeiterin gewonnen, die sich auf diesem Gebiet bestens auskennt. Die Engländerin Clare Edgeley schreibt seit längerem eine Kolumne über neue Spielautomaten für die englische Fachzeitschrift Computer + Video Games. In Deutschland findet Ihr Clares Tests neuer Automaten exklusiv in Happy-Computer. In dieser Ausgabe steigen wir mit einem besonders ausführlichen Artikel ins Automatengeschehen ein. Clare berichtet von drei Spielen, die alle heiße Anwärter auf Computer-Umsetzungen sind.



Rabatz bei Rampage, dem Monster-Automaten



Beep! Beep! Road Runner auf der Flucht vor Karl, dem Koyoten



Uns würde es sehr interessieren, was Ihr von der neuen Spielautomaten-Ecke haltet. Schreibt uns doch, ob Euch dieses Thema interessiert oder nicht. Von Eurer Meinung hängt es ab, wie oft wir in Zukunft über neue Spielautomaten berichten werden. Macht uns auch Vorschläge, welche Automaten Euch interessieren.

Doch genug der Vorrede. Zum Einstieg präsentiert Euch Clare jetzt drei Spielautomaten, die in den letzten Monaten für viel Aufsehen sorgten — demnächst vielleicht schon für Euren Computer erhältlich. (hl)

Rampage

Was haben King Kong, Godzilla und ein Werwolf gemeinsam? Ein brennendes Verlangen, möglichst ordentlich zu randalieren. Drei der berühmtesten Monster aller Zeiten haben sich zusammengetan, um ein paar Wolkenkratzer in Schutt und Asche zu verwandeln. Möglich macht das ein Spielautomat namens »Rampage«, bei dem die drei Monster die schönen Namen Lizzie, Ralph und George haben. Eigentlich sind die drei ganz normale Menschen, doch dank radioaktiver Strahlung, chemischen Müll und einer Überdosis Super-Vitamine haben sie sich in Werwolf, Saurier und Riesen-Gorilla verwandelt.

Drei Spieler können gleichzeitig mitmachen. Jeder übernimmt eines der Monster und gibt dann sein Bestes, um eine Stadt gründlich zu demolieren. Um die nächste Stadt zu erreichen, muß man pro Spielstufe drei oder vier Hochhäuser zerstören.

Die Steuerung ist einfach: Durch Feuerknopfdruck und Wahl einer von acht Richtungen schlägt man zu. Wenn ein Wolkenkratzer Anstalten macht, einzustürzen, sollte man sich schleunigst aus dem Staub machen, sonst bekommt man auch etwas ab. Freilich werden die wildgewordenen Monster von Scharfschützen, Panzern und Hubschraubern angegriffen.

Wer es komisch mag, für den ist Rampage ein Muß. Es ist schlichtweg der witzigste und dabei einer der spielerisch interessantesten Automaten, die ich je gesehen habe.

Road Runner

Der »Road Runner«, einer der bekanntesten Cartoon-Helden, hat jetzt auch seinen Weg in die Spielhallen gefunden. Die Umsetzung dieses Automaten für C 64, Atari ST, Schneider CPC und Spectrum soll übrigens schon bald erscheinen. Gelingt es Road Runner, dem hungrigen Koyoten Karl (der im amerikanischen Original Wile E. heißt) zu entkommen?

Der Computer steuert den bösen Koyoten und der Spieler den Road Runner, der beim Spielautomat wie in der Zeichentrick-Serie mit seinem typischen

»Beep! Beep!« durch die Landschaft braust.

Die gute Grafik kann sich mit der Zeichentrick-Vorlage messen. Sogar die Musik wurde vom Original übernommen. Mit einem lauten »Beep! Beep!« beginnt Road Runner, über eine scrollende Landschaft zu düsen. Häufchen mit Vogelfutter, die hier verstreut sind, muß er aufpicken. Verpaßt er fünf Haufen, verliert er ein Leben. Dabei wird man vom Koyoten verfolgt, der gemeinerweise auch Fallen stellt. Ziel des Spiels ist es, das Futter zu erwischen, dem Koyoten auszuweichen und ihn möglichst in seine eigenen Fallen laufen zu lassen. Klingt einfach? Ist es aber nicht.

Lastwagen fahren mit selbstmörderischem Tempo durch die Gegend, eine Schere hüpft auf einer Feder herum und Karl der Koyote bedient sich eines Skateboards oder einer schnellen Rakete, um den Road Runner zu erwischen.

Die beste Methode, um Punkte zu sammeln, ist, den Koyoten in seine eigenen Fallen laufen zu lassen. Wie im Zeichentrick-Film macht es dann »Puff!« und Karl steht schwarzgeröstet und von einer Rauchwolke umgeben da.



Mit einem Ferrari über Amerikas Highways: Out Run

Ich habe schon die Road Runner-Trickfilme sehr gemocht und der Spielautomat ist wirklich ausgezeichnet gelungen. Ihn zu spielen, ist, als ob man selber aktiv in den Film eingreift.

Out Run

»Out Run« ist ein neues Autorennen, bei dem man eine bestimmte Strecke innerhalb eines Zeitlimits zurücklegen muß. Anstelle eines Formel-I-Wagens fährt man einen dicken, roten Ferrari, komplett mit einer blonden Dame auf dem Beifahrersitz. Wer den Film »Auf dem Highway ist die Hölle los« gesehen hat, weiß, was Sache ist.

Der Spieler wird mit so ziemlich allem konfrontiert, was auf Amerikas Highways unterwegs ist: Autobusse, Trucks, vorwitzige VW-Käfer etc. Euer Ferrari gerät schnell ins Schleudern.

Out Run gibt es in mehreren unterschiedlichen Versionen, vom einfachen Standgerät bis zum Rennwagen zum Reinsetzen, der sich, wie der Space-Harrier-Automat, richtig in die Kurven legt. Gemein ist das Lenkrad, mit dem man das Bildschirmauto steuert: Fährt man in den Straßengraben, rüttelt das Lenkrad den Spieler ordentlich durch und blockiert sogar!

Das Ungewöhnliche an Out Run ist die Perspektive. Normalerweise hat man bei solchen Spielen eine freie Sicht bis zum Horizont. Hier kommt aber ein echter 3D-Effekt dazu. Es kann ganz schön haarig werden, wenn man einen Hügel auffährt und noch nicht sehen kann, was hinter dem Hügel liegt. An Kreuzungen kann man sich sogar entscheiden, welche Route man fahren will.

Die Autobahnen, auf denen man fährt, können drei- bis sechsspurig sein. Vor allem die Käfer-Fahrer neigen zu wilden Spurwechseln und verursachen so größere Verwirrung.

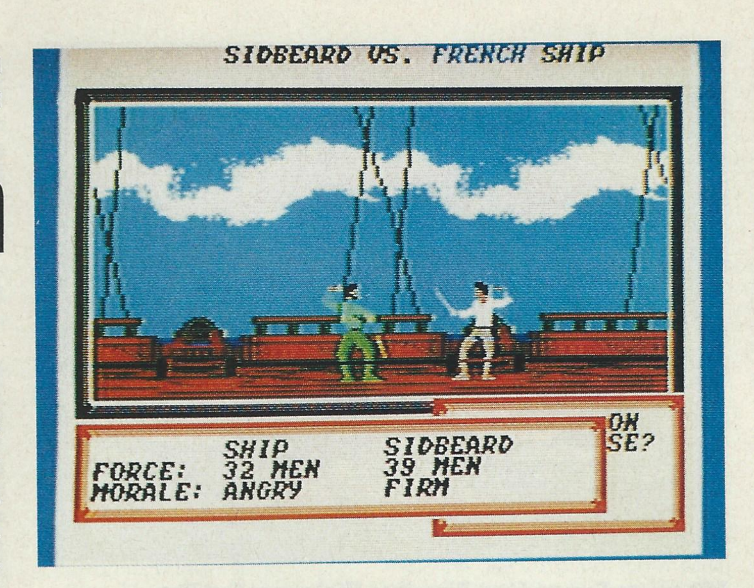
Die interessante Perspektive und die bewegliche Hydraulik machen Out Run zu einem sehr aufregenden Spiel. Unbedingt ansehen!

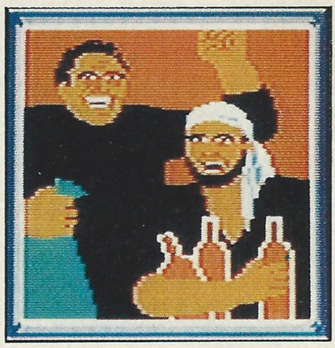
(Clare Edgeley/hl)

Vorschau: Piraten ahoi!

»Pirates« darf man als ausgesprochen ungewöhnliche Simulation bezeichnen. Wann hat man schon einmal die Chance, sein Glück als Pirat zu versuchen?

Microprose war bislang vor allem für seine militärischen Simulationen (»Gunship«) bekannt. In ihrem neuen Spiel beweisen die Amerikaner, daß sie nicht völlig auf diese Schiene festgelegt sind. »Pirates«, das in Kürze erscheinen soll, kann man wohl am ehesten als Seeräuber-Simulation bezeichnen. Der Autor des neuen Programms ist Sid Meier, der bereits »F-15 Strike Eagle« und »Silent Service« schrieb. Das neue Programm war zu Redaktionsschluß leider noch nicht ganz fertig, aber anhand dieser Vorschau wollen wir schon einen Vorgeschmack auf den interessanten Titel geben.





Es gibt sechs Szenarien, die zwischen den Jahren 1560 und 1680 spielen. Das ausführliche Handbuch informiert bestens über den historischen Hintergrund dieser Zeitspanne.

Sie kreuzen mit Ihrem Schiff durch die Karibik und werden dabei mit verschiedenen Aufgaben konfrontiert. Beim Kampf Schiff gegen Schiff sind Taktik und gute Manöver gefragt, um den Gegner vor die Kanonen zu bekommen. Sollten Sie ein Schiff entern, wird Ihre Geschicklichkeit geprüft. In einem Schwertduell Mann gegen Mann kämpfen Sie dann um Ihr Leben.

Doch allein das Navigieren des Schiffs ist eine heikle Angelegenheit, denn das nächste Riff lauert bestimmt. An Land sollte man die Hafenstädte besuchen; Unterhalten Sie sich mit dem Gouverneur über Politik, verbünden Sie sich mit Schmugglern oder heiraten Sie ein Mädel!

Spielerisch kann man Pirates am ehesten als Mischung zwischen Taktik-, Action- und Abenteuer-Spiel bezeichnen. Eine vollständig übersetzte deutsche Version ist bereits angekündigt. Zunächst wird das Programm für Commodore 64, später für MS-DOS-PCs und Apple II erhältlich sein. Die C 64-Kassettenversion soll spielerisch mit der Diskettenversion identisch, aber grafisch weniger aufwendig sein, um übertriebenes Nachladen von Band zu vermeiden. Pirates dürfte etwa zwischen 50 und 80 Mark kosten; je nach Datenträger und Computertyp. (hl)

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten:

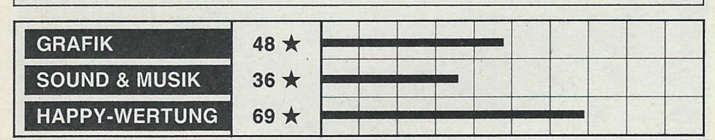
Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone	Raid on Bungeling Bay
Beach Head	Raid over Moscow
Beach Head II	Rambo II
Blue Max	River Raid
Commando	Seafox/Seawolf
Desert Fox	Silent Service
Falcon Patrol	Skyfox
Flyerfox	Speed Racer
Friday the 13th	Stalag I
Green Beret	F 15 Strike Eagle
Nice Demo	Tank Attack
Paratrooper	Teachbusters
Protector II	Theatre Software

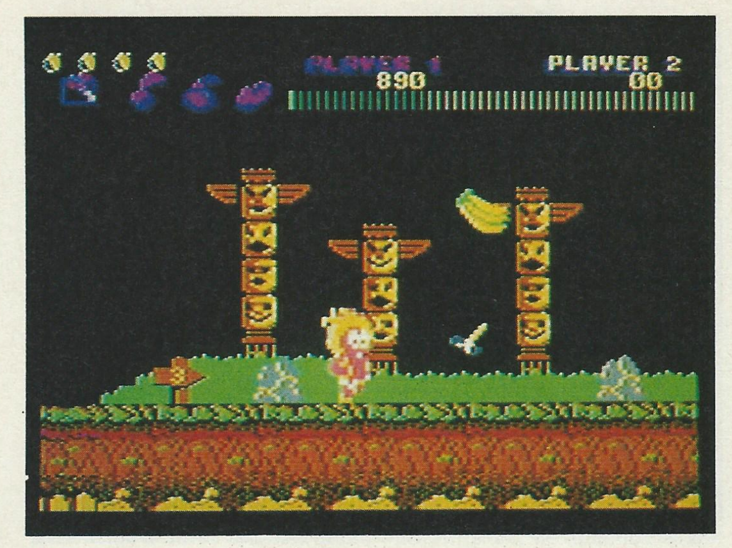
Der Verlag behält sich vor, bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.

Wonderboy

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 59 Mark (Diskette)



GRAFIK	48 ★
SOUND & MUSIK	36 ★
HAPPY-WERTUNG	69 ★



Es geschehen noch Zeichen und Wunder: »Wonderboy« ist die Umsetzung eines Spielautomaten, bei der es ausnahmsweise nicht um das Abschießen feindlicher Raumschiffe oder Soldaten geht. Ganz im Gegenteil: Das Spiel ist ziemlich friedfertig und liebenswert.

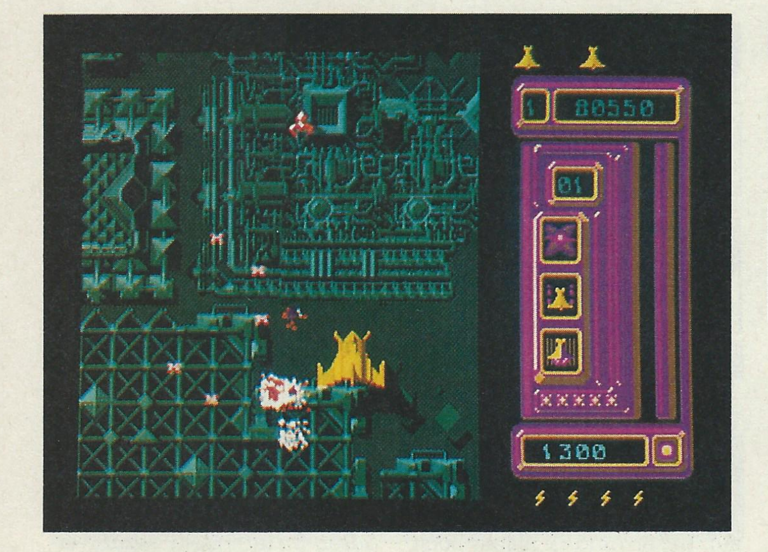
Der Titelheld Wonderboy (»Wunderknabe«) muß seine kleine Freundin befreien, die von einem Bösewicht geraubt wurde. Doch der Weg zur Angebeteten ist lang: Durch vier Landschaften, die jeweils in vier Abschnitte unterteilt sind, hat sich Wonderboy innerhalb eines Zeitlimits zu schlagen. Dabei muß er nicht nur springen, um nicht in Abgründe zu fallen, sondern sich auch vor Tieren, Felsbrocken und Flammen in acht nehmen.

Durch das Aufsammeln von leckeren Mahlzeiten tankt er Kalorien und erhält Extrapunkte. Erwischt er ein großes, gelbes Steinzeit-Ei, wird ihm sogar eine besondere Fähigkeit verliehen. Das kann eine Steinaxt sein, um die Tiere aus dem Weg zu schubsen, ein Skateboard, um schneller zu sein oder gar ein waschechter Schutzengel, der Wonderboy eine Zeitlang unverwundbar macht.

Das Spiel ist zumindest zu Beginn einfach und sorgt so für Erfolgserlebnisse. Schafft man es, den Bösewicht zu besiegen, geht es wieder von vorne los, aber diesmal wird es schwieriger. Es tauchen mehr Hindernisse in neuen Mustern auf. Insgesamt gibt es sieben Schwierigkeitsstufen, so daß Wonderboy auch für geübte Spieler eine Herausforderung bleibt. (hl)

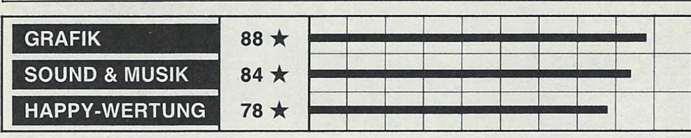
Heinrich: »Spielt sich gut«
Trotz der dürftigen Grafik (man beachte das schaurige Wonderboy-Sprite) und der wenig aufregenden Musik-Untermalung bin ich von diesem Programm sehr angetan. Einfache Begründung: Es spielt sich sehr gut. Außerdem ist Wonderboy endlich mal wieder ein Programm, das nicht allzu schwer ist. Ein unterhaltsames Geschicklichkeits-Spiel, das ich vor allem Einsteigern empfehlen.

Boris: »Hoher Spielwert!«
Nach dem Laden warten zwei kleine Schockerlebnisse auf den Spieler: Die Grafik hat bei weitem nichts mit Spielhallen-Qualität zu tun und die Musik fällt in die Kategorie »Einfallsloses Gedudel schlimmster Art«.
Dagegen spielt sich Wonderboy sehr gut und macht auch nach intensivem Üben immer noch Spaß, da stets neue Herausforderungen warten.



Goldrunner

Atari ST
69 Mark (Diskette)



GRAFIK	88 ★
SOUND & MUSIK	84 ★
HAPPY-WERTUNG	78 ★

Boris: »Absolute Spitze«
Darauf haben ST-Besitzer seit zwei Jahren gewartet: Ein Action-Spiel, das den Atari ST voll ausnutzt! Scrolling, Sprites, Musik, Sprachausgabe und das alles in echter Spielhallen-Qualität.
Der ziemlich hohe Schwierigkeitsgrad, die technische Perfektion und nicht zuletzt die auf Diskette gespeicherte High-Score-Liste machen Goldrunner zu einem Muß für jeden ST-Besitzer.

Heinrich: »Technisch toll«
Goldrunner gehört zum Beeindruckendsten, was ich je auf dem ST gesehen und gehört habe. Unglaublich schnell und dazu mit toller Musik und Sprache versehen ist dieses Programm ein abolutes Muß für Action-Fans. Etwas mehr Abwechslung hätte beim Ballern nicht geschadet. Aber dank der technischen Brillanz kommt man auch so immer wieder gerne zu diesem Top-Spiel zurück.

Die Erde stirbt. Durch jahrhundertelange Umweltverschmutzung steht der ehemals blaue Planet kurz vor seinem Ende. So soll die gesamte Menschheit ausgelagert werden. Doch zwischen die neue und die alte Welt haben sich die tödlichen Ringe von Triton gestellt. Diese blockieren die Route der Kolonisations-Schiffe und drohen mit der Zerstörung der gesamten Flotte. Die Ringe von Triton zu vernichten, ist beinahe unmöglich. Nur einem kleinen, stark bewaffneten Raumschiff, dem »Goldrunner«, könnte dieses Wunder gelingen.

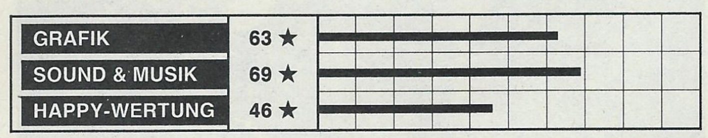
Eine für Action-Spiele nicht unübliche Handlung stimmt auf Goldrunner ein. Es spielt sich ähnlich wie der C 64-Klassiker »Uridium«. Der Spieler fliegt über eine nach oben und unten scrollende Landschaft und versucht, sämtliche Bodeninstallationen zu vernichten. Schaffen Sie es, genügend Gebäude zu zerstören, fliegen Sie durch einen speziellen Ausgang in eine Bonus-Runde und danach in den nächsten Level.

Der Goldrunner darf die gegnerischen Raumschiffe berühren oder rammen. Gefährlich sind allerdings die von den Gegnern ausgeworfenen Raum-Minen, die tückischen Flugbahnen folgen und denen man nur mit viel Übung ausweichen kann. Fünf Treffer von diesen Minen führen zur Zerstörung des Goldrunners, wie auch die Kollision mit einem der höheren, unzerstörbaren Gebäude.

Goldrunner benötigt einen Farbmonitor sowie das ROM-TOS. (bs)

Army Moves

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)



GRAFIK	63 ★
SOUND & MUSIK	69 ★
HAPPY-WERTUNG	46 ★

Ein neues Ballerspiel ist da, bei dem man mit allerlei Fahrzeugen einem schier übermächtigen Gegner zu Leibe rücken muß. Der Anlaß zu solch kriegerischem Treiben hat bei »Army Moves« verblüffende Ähnlichkeit mit anderen Programmen dieses Genres: Der Spieler wird zum furchtlosen Mitglied eines Elite-Trupps, der bevorzugt bei extra-kitzeligen Militär-Missionen eingesetzt wird. Im Safe einer bösen Macht ist eine wichtige Information versteckt, an die man herankommen muß.

Es gibt sieben Abschnitte, von denen drei spielerisch recht unterschiedlich sind. Das umfangreiche Programm paßt deshalb nicht auf einmal in den Speicher. Hat man die ersten vier Level geschafft, werden die restlichen drei nachgeladen.

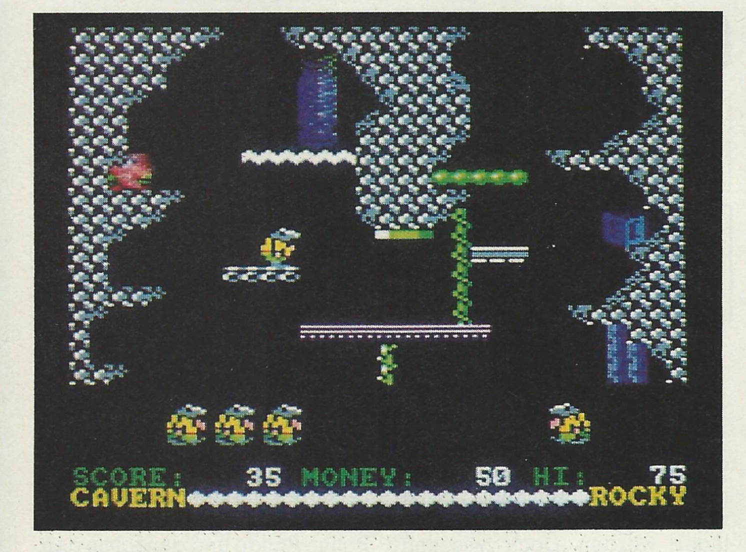
Bei allen Abschnitten müssen Sie eine bestimmte Strecke zurücklegen. Zunächst mit einem Jeep, später mit einem Hubschrauber und zu guter Letzt zu Fuß. Mit Raketen, Granaten und ähnlichem Schnickschnack setzt man sich zur Wehr. Ducken und Springen um auszuweichen sind auch gestattet.

Wird man getroffen, muß man manchmal ganz zu Beginn des jeweiligen Levels wieder von vorne beginnen. Das ist recht biestig, denn das Spiel ist ganz schön schwierig und zudem auch ein wenig unfair. Manchmal ist es zu einem nicht unwesentlichen Teil Glückssache, ob man heil ans Ziel kommt oder nicht. Schade auch, daß jegliche Art von High-Score-Liste fehlt. Wer auf Punktejagd gehen will, muß zu Zettel und Bleistift greifen. (hl)



Heinrich: »Mehr Masse als Klasse«
Mein erster Eindruck von Army Moves war alles andere als freundlich, weil der Erfolg bei diesem Spiel teilweise Glückssache ist. Doch wenn man mehrere Levels bestritten hat, steigt die Motivation. Schließlich will man alle Spielstufen kennenlernen.
Alles in allem ist Army Moves ein nicht sonderlich geistreiches aber vielseitiges, noch erträgliches Ballerspiel.

Boris: »Nichts für mich«
Army Moves zählt zu den echten Kriegsspielen, bei denen der Spieler auf die Mission geschickt wird, Menschen zu töten, damit er eine möglichst hohe Punktzahl bekommt.
Doch sieht man mal von der blutrünstigen Handlung ab, bleibt spielerisch nicht viel Positives übrig. Weniger die Geschicklichkeit, sondern das Glück des Spielers wird auf eine harte Probe gestellt.

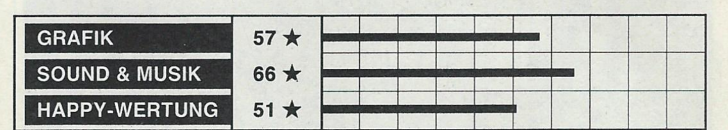


Heinrich: »Alter Hut«
Nichts gegen ein gutes Kletterspiel, aber »Auf Wiedersehen Monty« erinnert mich spielerisch stark an das immerhin vier Jahre alte »Manic Miner«: spieltechnisch also ein alter Hut. Am besten gefällt mir noch die Musik der C 64-Version. Wer Monty on the Run mit Begeisterung gespielt hat, wird vom Nachfolger nicht enttäuscht. Mir persönlich ist »Auf Wiedersehen Monty« aber zu langweilig.

Boris: »Plattes Plattformspiel«
Hinter »Auf Wiedersehen Monty« steckt nur wenig Fantasie, denn die Programmierer haben ein altes Spielprinzip lau aufgewärmt. Da können auch nette Musik und Grafik nicht mehr viel retten. Wer regelrechter Fan von Plattform-Action-Adventures ist, wird »Auf Wiedersehen Monty« mögen, ich aber möchte Monty abschließend zurufen: »Komm bitte nicht wieder!«

Auf Wiedersehen Monty

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



GRAFIK	57 ★
SOUND & MUSIK	66 ★
HAPPY-WERTUNG	51 ★

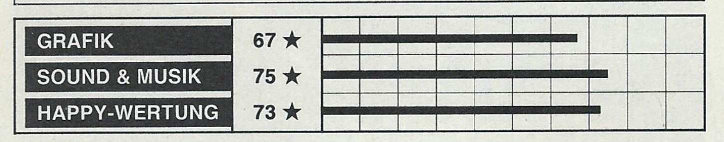
Eine der populärsten Spielfiguren der letzten Jahre kehrt zurück: Monty Mole, der Maulwurf von »Monty on the Run« tritt in seinem letzten Spiel mit dem deutschen Titel »Auf Wiedersehen Monty« auf. Unser Held ist immer noch auf der Flucht, die ihn durch ganz Europa treibt. Unterwegs muß er genug Geld in Form von Euroschecks aufsammeln, um sich die Insel Montos zu kaufen. Dort wäre er vor seinen Häschern in Sicherheit und könnte nicht weiter gejagt werden.

Eine schöne Geschichte, aber ein wenig aufregendes Spielprinzip. Auf den ersten Blick unterscheidet sich das Programm kaum vom Vorgänger Monty on the Run. Sie steuern den Titelhelden, der in traditioneller Jump-and-Run-Manier durch die Bilder läuft, springt und bösen Sprites ausweicht. Es gibt auch Trampolinfelder, auf denen Monty nach oben hüpfen kann. Für Abwechslung sorgt eine Action-Sequenz im Flugzeug und die Chance, durch das Abliefern von Gegenständen in anderen Bildern Geld dazuzuverdienen. Monty kann jede Mark gut gebrauchen, denn für seine Insel muß er in bar bezahlen. Sammelt er zuviele Flaschen mit alkoholischem Inhalt, hat dies vorübergehend recht erheiternde Auswirkungen auf die Steuerung.

Alle vier Versionen des Programms trafen gleichzeitig bei uns ein und sind spieltechnisch identisch. Natürlich gibt es einige Hardware-bedingte Unterschiede. So ist die Grafik beim CPC gegenüber dem C 64 bunter, aber Musik und Animation sind etwas schwächer. (hl)

Death Ride

C 64
19 Mark (Kassette), 29 Mark (Diskette)



GRAFIK	67 ★
SOUND & MUSIK	75 ★
HAPPY-WERTUNG	73 ★

Sind Sie schon einmal auf einem fahrenden Zug spazierengegangen, von Waggon zu Waggon gesprungen und dabei beschossen worden? Wahrscheinlich nicht, und man sollte das auch lieber sein lassen. Mit dem Action-Spiel »Mountie Mick's Death Ride« können Sie auf ungefährlichere Weise solchen Vergnügungen nachgehen.

In der Rolle des Polizisten Mick hüpfen Sie von Waggon zu Waggon, um den Zug vor bösen Buben zu sichern. Dabei sollte man nicht trödeln, denn wenn Ihre Spielfigur aus dem Bild scrollt, geht ein Leben verloren. Das gleiche passiert, wenn Sie von einer Kugel getroffen werden oder sich beim Springen verschätzen und auf den Gleisen landen.

Schafft es Mick, sich bis zur Lok am vorderen Zugende durchzuschlagen, muß er möglichst schnell mit einer Draisine den nächsten Zug erreichen. Hier geht die Hatz wieder von vorne los, aber die Züge werden immer länger und die Gangster verhalten sich cleverer. Aus Kisten, die auf Güterwaggons stehen, tauchen plötzlich Krallen auf, Gas entströmt aus lecken Tanks und man fährt durch zappendustere Tunnel. Doch Mountie Mick kann sich wappnen, indem er Gasmasken und Fackeln aufsammelt, die man auf den Waggons findet.

Mountie Mick erinnert etwas an den Hit »Mission Elevator«, denn auch hier geht es vor allem um Laufen, Springen, Ducken und Schießen. Durch das ständige Scrolling spielt sich Mountie Mick aber anders und bewahrt so seine Eigenständigkeit. (hl)

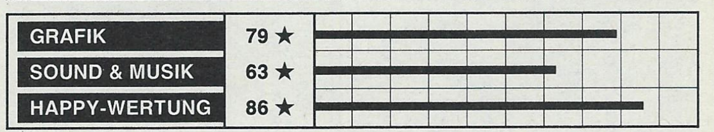


Heinrich: »Fesselndes Spielprinzip«
Schon wieder ein Action-Spiel — aber Mountie Mick ist eines der Programme, die auffallen, weil sie spielerisch sehr gut sind. Hier hat man sich endlich mal was relativ Ungewöhnliches einfallen lassen.
Schöne Grafik mit gutem Scrolling, dazu eine hervorragende Musik und ein sehr fesselndes Spielprinzip — diese Mischung ergibt ein gutes Programm, das viel Spaß macht.

Anatol: »Hohe Motivation«
Mountie Mick ist ein sehr gelungenes Spiel. Auf den ersten Blick sieht es zwar nicht unbedingt originell aus, aber kaum hat man den Joystick in der Hand, läßt man ihn nicht so schnell wieder los. Zug für Zug erwarten den Spieler neue Schwierigkeiten.
Sowohl Grafik als auch Sound sind für ein Spiel der unteren Preisklasse gut gelungen. So richtig los geht es aber erst ab dem dritten Level.

Metrocross

Atari ST (C 64, Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette)



GRAFIK	79 ★
SOUND & MUSIK	63 ★
HAPPY-WERTUNG	86 ★

Ein neuer sportlicher Wettbewerb aus dem nächsten Jahrtausend kann schon jetzt auf dem Computer nach- oder besser vor-vollzogen werden. Es handelt sich um einen ungewöhnlichen Hindernislauf mit dem Namen »Metrocross«.

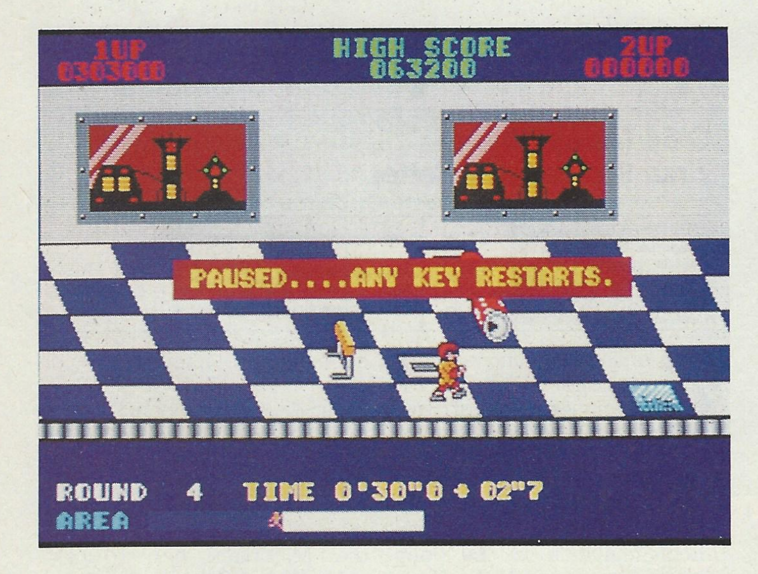
Ausgetragen wird dieses Rennen in langen Gängen, die entfernt den U-Bahn-Stationen heutiger Städte ähneln. Insgesamt 24 dieser Rennstrecken mit steigendem Schwierigkeitsgrad sind im Programm enthalten.

Der Fußboden der Gänge ist normalerweise weiß-blau gekachelt. Auf diesen Kacheln kann der Läufer seine volle Geschwindigkeit erreichen. Manche Kacheln sind allerdings voller Schmierseife und deswegen grün gefärbt. Auf solchen Kacheln kann man nur sehr langsam laufen.

Manche Kacheln erweisen sich als regelrechte Fallen: Da gibt es Wasserlöcher und Tretminen, die den Läufer jedesmal für eine Sekunde außer Gefecht setzen. Ähnliches passiert, wenn der Läufer über die auf manchen Feldern stehenden Hürden stolpert. Außerdem droht der Spieler von gigantischen roten Cola-Dosen überrollt zu werden. Bonuspunkte kann man durch das Wegkicken von blauen Dosen erhalten. Springt man auf eine Dose drauf, wird die Uhr für zwei Sekunden angehalten.

Springt der Läufer auf ein Skateboard, kann er ungehindert durch manche Hindernisse rollen. Mit speziellen Sprungschanzen kann er sich durch die Luft wirbeln lassen, um so wertvolle Zeit zu gewinnen.

Die getestete Atari ST-Version benötigt einen Farb-Monitor. (bs)

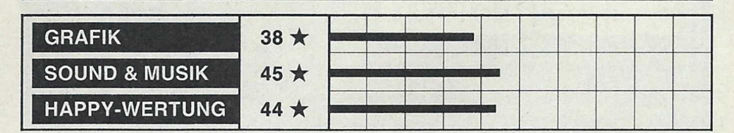


Boris: »Meine Hochachtung«
Man nehme einen Atari ST und Metrocross, setze beides in das leere Gehäuse eines Spielautomaten und niemand wird den Unterschied zum echten Automaten merken.
Die Grafik ist wirklich sehr gut: flottes Scrolling und witzige Animation (Beispiel: der atemlos keuchende Läufer am Ende eines Levels) stehen hier auf der Tagesordnung. Metrocross reizt immer zu noch einer Runde.

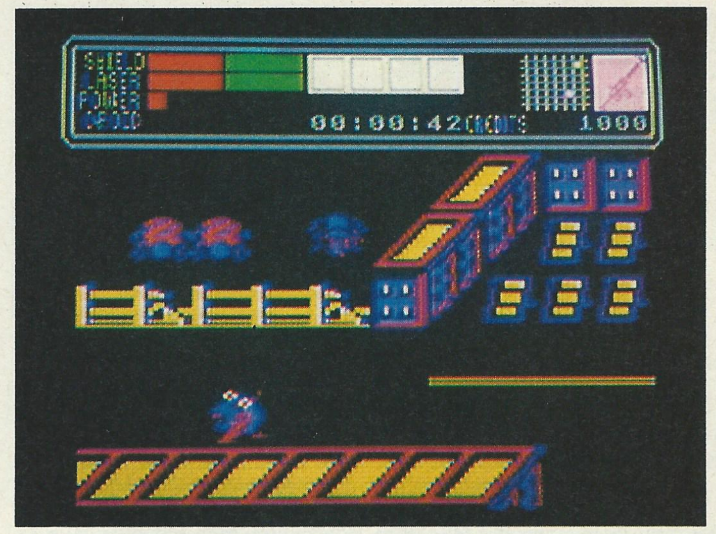
Heinrich: »Ich liebe es«
Metrocross ist eigentlich »nur« ein Geschicklichkeits-Spiel, aber ein verdammt gutes! So simpel der Ablauf auch ist (Laufen und Springen), so spannend und abwechslungsreich wird er durch die vielen Extras etc. Die ST-Version ist wirklich klasse und fesselt vom ersten Spiel an. Schade nur, daß die High-Score-Liste nicht gespeichert wird. Trotzdem: ein empfehlenswerter Geschicklichkeits-Test.

Colony

Atari XL/XE (C 64, Schneider CPC, Spectrum, MSX)
10 Mark (Kassette)



GRAFIK	38 ★
SOUND & MUSIK	45 ★
HAPPY-WERTUNG	44 ★



Stellen Sie sich vor, Sie wären auf einem öden und unwirtlichen Planeten. Kein Baum, kein Strauch und kein Grashalm belebt die steinige Wüste, und ausgerechnet hier soll eine Kolonie der Erde aufgebaut werden.

Es werden also Solargeneratoren, Treibhäuser, Schuppen und was man sonst noch so zum Leben auf einem fremden Planeten benötigt, eingeflogen und aufgebaut. Da es auch einheimische Lebewesen gibt, wird das Gelände mit einem Schutzzaun umgeben und zur Überwachung ein kleiner Roboter eingesetzt.

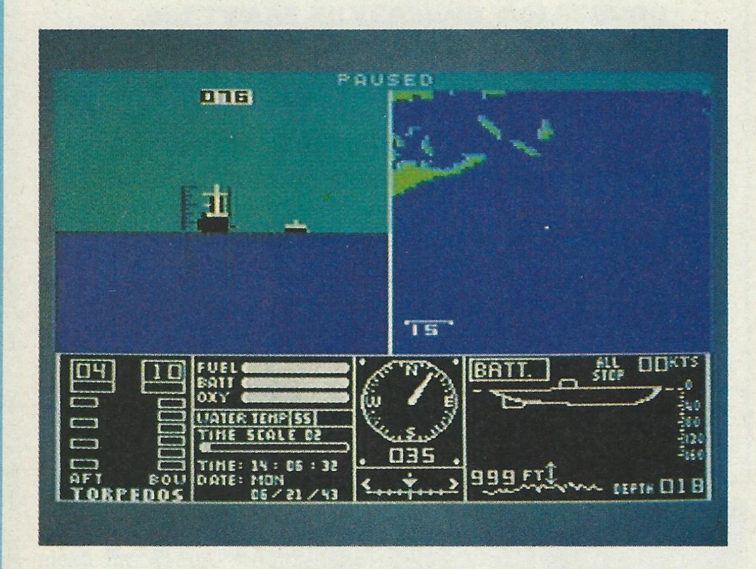
Sie steuern bei »Colony« besagten Roboter, und müssen in regelmäßigen Abständen die Anlagen kontrollieren. Da der Zaun aus einfachen Brettern aufgebaut ist, bietet er den Angriffen der einheimischen Tiere wenig Widerstand. Sie sind ständig damit beschäftigt, die Zäune auszubessern.

Zwischendurch sollten Sie in den Treibhäusern ernten, denn dadurch erhalten Sie Geld, für das Sie sich wieder neues Saatgut, Zäune oder andere nützliche Sachen bestellen können. Diese werden mit einem Raumschiff eingeflogen; es dauert also ein Weilchen, bis die Waren ankommen. In der Zwischenzeit müssen Sie weiter Zäune ausbessern, Angreifer vertreiben, säen und ernten. Das Spiel ist dann beendet, wenn Ihr Roboter von den Planetenbewohnern so schwer beschädigt wurde, daß er nicht mehr zu reparieren ist.

(hf)

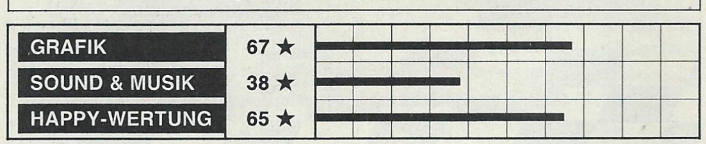
Henrik: »Gemischte Gefühle«
Man gerät bei den Versuchen, die Kolonie zu erhalten, ganz schön ins Schwitzen. Die Grafik ist leider nicht sonderlich gut gelungen. Angesichts des niedrigen Preises kann man diesen Umstand verzeihen. Nicht zu entschuldigen ist dagegen ein bei der Atari XL-Version auftauchender Programmfehler, der die Grafik teilweise etwas durcheinanderbringt.

Anatol: »Ganz nett«
Als Roboter in Colony hat man alle Greifarme voll zu tun: Zäune reparieren, Pilze einsammeln, Aliens abballern und Nachschub für die Kolonien besorgen. Das alles kann einen schon für einige Stunden beschäftigen, wird aber mit der Zeit etwas öde. Wer trotz der mittelmäßigen Grafik und des etwas dünnen Sounds an der netten Spielidee Gefallen findet, wird hier für wenig Geld nicht schlecht bedient.



Up Periscope

C 64 (Apple II)
zirka 90 Mark (Diskette)



GRAFIK	67 ★
SOUND & MUSIK	38 ★
HAPPY-WERTUNG	65 ★

Bei den Simulationen zieht ein neuer Trend die Programmierer immer wieder ins nasse Element. Das neueste Produkt dieser Welle ist »Up Persicope«, das nach »Gato«, »Silent Service« und »Sub Battle Simulator« die vierte U-Boot-Simulation ist. Es geht wieder darum, feindliche Konvoys anzugreifen und möglichst viele Schiffe auf den Meeresgrund zu schicken.

Bevor man sich auf die Jagd macht, heißt es aber, sich erst einmal durch zwei Handbücher zu lesen. Das erste erklärt die Bedienung des Programms, während das zweite auf historische Details eingeht. Auf höheren Spielstufen sind diese Informationen sehr wichtig, um feindliche Schiffe zu finden und erfolgreich zu bekämpfen. Die Programmierer haben sich Mühe gegeben, nahe an den historischen Begebenheiten zu bleiben.

Im Spiel hat man viele Parameter, die man auf sein eigenes Können einstellen kann. Zum Beispiel die Spielerfahrung, die Ausrüstung des U-Boots und die Intelligenz des Gegners. Auch die Missionen haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade, so daß man sich langsam hocharbeiten kann, bis einem auch eine schwierige, historische Situation keine Probleme mehr bereitet. Für den ersten Stapellauf sollte aber das Anfänger-Training genügen.

Das Besondere an dem Programm ist die Tatsache, daß der Bildschirm in zwei Hälften geteilt werden darf. So kann man beispielsweise links das Meer beobachten, während man rechts gleichzeitig die Karte (wie bei unserem Bildschirmfoto) oder den Radar im Auge hat.

(gn)

Gregor: »Nicht jedermanns Sache«
Up Periscope ist eine sehr komplexe Simulation, die dem Spieler einige Konzentration abverlangt. Von allen U-Boot-Simulationen, die ich kenne, ist dieses Programm am schwierigsten zu beherrschen. Up Periscope erinnert mich stark an den »Flight Simulator II«. Die Tastaturbelegung ist bei den wichtigsten Kontrollen identisch und die Grafik ähnlich langsam.

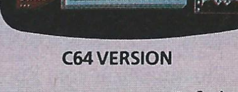
Heinrich: »Abgekupfert«
Hier hat jemand krampfhaft versucht, Silent Service zu imitieren und ist dabei prompt ins seichte Wasser geraten.
Up Periscope spielt sich schlechter als das Vorbild. Die augenfeindliche Mini-Grafik der Seekarte hemmt den Spielfluß und die 3D-Grafik reißt auch keine Bäume aus. Gäbe es sonst keine U-Boot-Simulation, wäre das Programm empfehlenswert, aber so bleibt es nur ein Aufguß.

Action und Adventure!

von Palace Software – den Machern von Hexenküche



Der widerwärtige GRAF CHAMELION, Meister der Verkleidung und erklärter Feind des Volkes, ist entschlossen, seine neueste und verheerendste Aktion erfolgreich zu beenden. Nach jahrelangen Experimenten in seinem Geheim-Labor, das Experten in einem Land mit niedrigen Steuersätzen vermuten, gelang es ihm, den RUBBERTRONIC-RAY zu entwickeln. Dieser lose Lümmel muß gestoppt werden!



C64 VERSION

In diesem ungewöhnlich schlitzohrigen Adventure schlüpfen Sie in die Rolle des exzentrischen Sebastian Stifflip sowie seiner Kumpanen, den Sie mittels Joystick- und Piktogramm-Steuerung zum Erfolg führen (oder auch nicht).

STIFFLIP & Co. erhältlich für C-64/128 und demnächst auch für Schneider CPC.



Der finistere Zauberer DRAX begehrt Prinzessin Mariana. Er hat den Bewohnern der Juwelen-Stadt mit einem unaussprechlichen Fluch gedroht, wenn ihm die Prinzessin nicht ausgeliefert werden sollte.

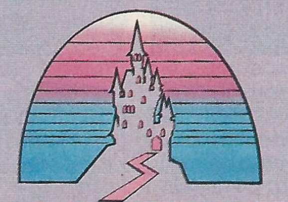
Drax hat sich jedoch bereit erklärt, Mariana die Freiheit zu schenken, wenn sich ein Kämpfer finden sollte, der die Wächter des Bösen schlägt. Doch: ein tapferer Ritter nach dem anderen unterliegt – alles scheint verloren.

Da kommt eines Tages, vom vergessen Ödland des Nordens her, ein unbekannter Barber, ein mächtiger Kämpfer, der sein Breitschwert mit tödlichem Geschick zu führen weiß.

Und der Barbar sind Sie! Erobern Sie die Freiheit der Prinzessin mit mächtigen Schwertstreichen.

Geschrieben hat dieses Programm Steve "Hexenküche" Brown – ein Garant für Spitzengrafiken, Animation und Sound.

BARBARIAN – DER MÄCHTIGSTE KRIEGER erhältlich für C-64/128 und Schneider CPC.



PALACE SOFTWARE



SCHNEIDER VERSION

Wer "Hexenküche" und "Antiriad" mag, für den sind "Stifflip & Co." sowie "Barbarian" sicherlich das neue Maß der Dinge.

Und beide Neuheiten enthalten große Farbposter!

Unverbindliche Preisempfehlung:
C-64 Cassette DM 29,95 Diskette DM 39,95
CPC Cassette DM 29,95 Diskette DM 39,95

Wer wissen will, was wir noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ______________________

Straße ______________________

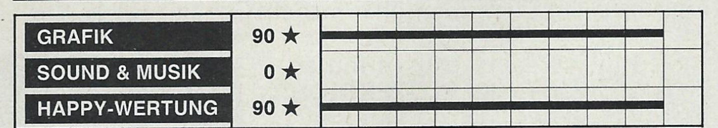
PLZ ________ Ort ______________________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

soft
Von Experten für Experten.

The Guild of Thieves

Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XL/XE, C 64, C 128, Joyce, Macintosh, MS-DOS, Schneider CPC 6128, Spectrum 128)
70 bis 90 Mark (Diskette)



GRAFIK	90 ★
SOUND & MUSIK	0 ★
HAPPY-WERTUNG	90 ★



Im Lande Kerovnia wird geklaut, was das Zeug hält. Die Gilde der Diebe (»Guild of Thieves«) hat durch die nicht aufzuhaltende Korruption freie Hand. Natürlich möchten auch Sie ein Stück vom Kuchen abbekommen und Mitglied der Gilde werden.

Die Aufnahmeprüfung findet auf einer kleinen Insel mit einem traumhaft gelegenen Schlößchen statt. Sie sollen nun sämtliche Wertgegenstände der Insel unbemerkt entfernen. Gelingt Ihnen das nicht, wird die Gilde ganz schön sauer auf Sie sein.

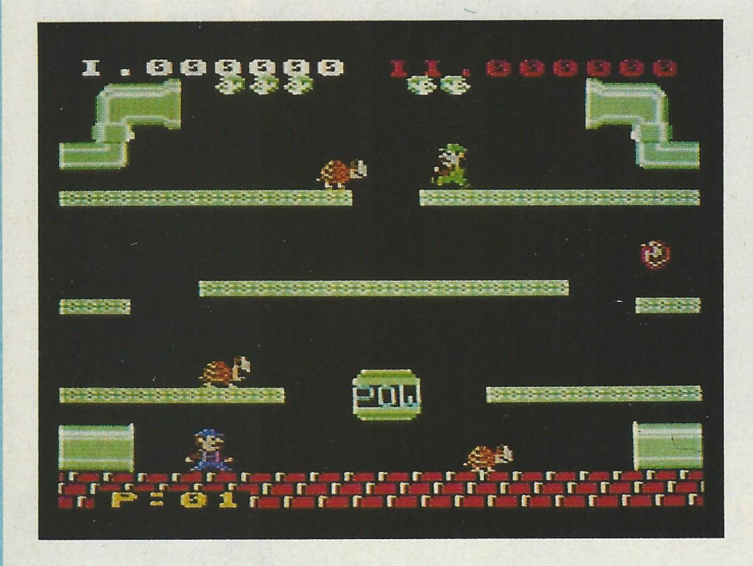
Der Nachfolger zu »The Pawn« wurde in vielen Punkten, besonders beim Parser, verbessert. Ein Beispiel ist das »Go to x«-Kommando, mit dem das Adventure automatisch an den gewünschten Zielpunkt geht und sogar den kürzesten Weg sucht. Das sonst bei Adventures übliche Karten-Zeichnen entfällt so.

Die Schatzsuche beginnt relativ einfach und die ersten Beutestücke lassen sich auch schnell finden und entfernen. Doch im Verlauf des Spiels werden die Rätsel schwerer und wer sich schließlich bis zum großen Showdown in der »Bank of Kerovnia« durchschlagen kann, hat die Schätze redlich verdient.

Das Adventure wird von rund 30 erstklassigen Bildern begleitet, die manche Räume illustrieren, teilweise den Spieler aber auch verwirren. Die Bilder enthalten keinerlei Lösungshinweise. Die getestete ST-Version läuft mit Farb- und Monochrom-Monitor. (bs)

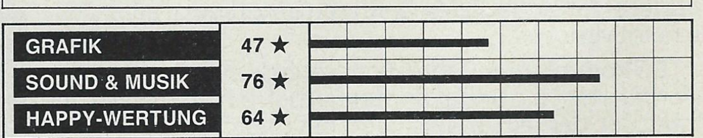
Boris: »Hut ab, Leute«
Das erste Mai-Wochenende stand bei mir ganz im Zeichen von Guild of Thieves. Kaum etwas konnte mich von meinem ST trennen. Fazit dieses Adventure-Marathons (neben der Lösung, Hurra!): Guild of Thieves ist ein sehr gutes Adventure, an dem technisch nichts auszusetzen ist. Parser, Grafik, Texte und Bedienkomfort sind Spitzenklasse. Guild of Thieves ist besser als manches Infocom-Adventure.

Anatol: »Besser als Pawn«
Magnetic Scrolls' zweites Adventure ist ein kleines Meisterwerk. Die Probleme des Adventures sind nicht ganz so schwer und wesentlich logischer aufgebaut als bei The Pawn. Das Beste aber sind die Bilder: Sie erscheinen auf dem Atari ST derart plastisch, daß man direkt in den Monitor hineingreifen möchte. Guild of Thieves hat beste Chancen, eines meiner Lieblingsadventures zu werden.



Mario Bros.

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)



GRAFIK	47 ★
SOUND & MUSIK	76 ★
HAPPY-WERTUNG	64 ★

Die Spieler lechzen anscheinend derart stark nach Umsetzungen von Spielautomaten, daß immer mehr Oldies erneut für Heimcomputer erschienen. So geschah es vor einigen Monaten mit »Donkey Kong«. Der Automat »Mario Bros.« hat ebenfalls schon ein paar Jährchen auf dem Buckel, doch jetzt liegt er als völlig neu programmiertes Computerspiel des Jahrgangs 1987 vor.

Die beiden Helden des Spiels sind die Brüder Mario und Luigi. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten und jeder steuert einen der Brüder. Wird alleine gespielt, tritt lediglich Mario an.

Auf dem einzigen Bild sind mehrere Plattformen zu sehen, die gemeinerweise voller Schmierseife sind, was das Laufen erschwert. Aus zwei Rohren am oberen Bildrand kommen allerlei Tiere angekrabbelt, die Plattform für Plattform nach unten springen und durch ein Rohr am Boden wieder nach oben gesaugt werden. Eine Berührung mit einem der Tierchen, die im Spielverlauf immer schneller werden, ist tödlich.

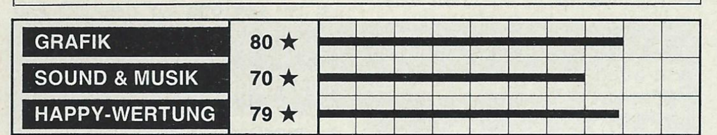
Um die Gegner wegzukicken, muß man sie erst auf den Rücken drehen. Das geschieht, indem man von unten die Plattform anspringt, auf der ein Tier gerade krabbelt. Nun haben unsere Helden einige Sekunden Zeit, die Störenfriede wegzukicken. Hat man eine Runde überstanden, geht es mit der nächsten weiter, die natürlich schwieriger wird. Bis zum letzten Bildschirm-Leben ist pausenloses Laufen und Springen angesagt, das von gelegentlichen Bonus-Runden, in denen man gefahrlos Punkte scheffeln kann, aufgelockert wird. (hl)

Heinrich: »So la la«
Die uns vorliegende C 64-Version hat mich enttäuscht: Ein nicht mehr ganz frisches Spiel, das zudem grafisch recht dürftig ausgefallen ist. Das Spielprinzip garantiert für eine Viertelstunde Kurzweil, aber auf Dauer läßt die Motivation nach. Zu zweit macht »Mario Bros.« wesentlich mehr Spaß. Wer aber meist keinen Partner zur Hand hat, sollte das Programm lieber liegen lassen.

Boris: »Schade, schade«
Der Automat »Mario Bros.« hatte mir immer sehr gut gefallen. Dank des witzigen und ungewöhnlichen Spiel-Prinzips war gerade zu zweit viel Spielspaß garantiert. Diese Umsetzung kann mich allerdings nicht begeistern, denn technisch ist sie nicht gerade berauschend. Außerdem sind Mario und Luigi nur sehr schwer zu steuern — die Automatenversion ist da eindeutig besser.

Barbarian

Schneider CPC (C 64)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)





Der Hexer Drax ist schon ein schlimmer Finger. Er ist auf die ansehnliche Prinzessin Mariana ganz wild und hat das Mädel kurzerhand gekidnappt. Großmütig erklärt er sich bereit, die Dame dann freizulassen, wenn ein Held aufkreuzt, der alle seine Kämpfer besiegt. Angesichts der furchtbaren Schlagkraft der dämonischen Schergen ist das eine schier unmögliche Forderung.

Doch eines Tages taucht ein Barbar auf, der mit seinem Schwert rasselt und die Bösen gehörig vertrimmen will. Dieser »Barbarian« wird vom Spieler gesteuert, der mit 16 Hieben und Bewegungen seinen Gegnern das Fürchten lehren kann.

Es gibt zwei Programm-Teile: Im eigentlichen Hauptspiel wird man mit immer stärkeren Gegnern konfrontiert, bis man im Finale dem Hexer persönlich gegenübersteht. Es gibt aber auch einen Trainings-Modus zum Warmkämpfen. Hier kann man auch zu zweit spielen und einen Freund verhauen.

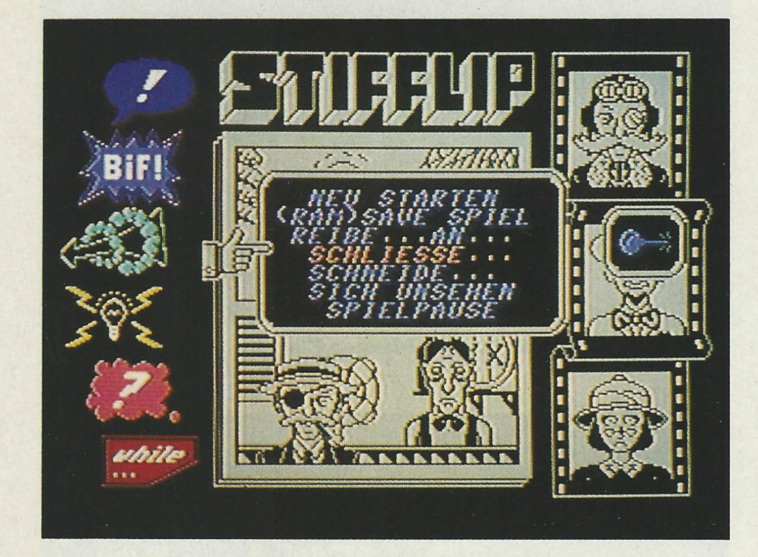
Wer als erster mehr als sechs Schläge einstecken muß, unterliegt. Der Verlierer sackt dann in der Arena zusammen und wird von einem kleinen grünen Kobold (einhellige Meinung der Redaktion: süß, der Kleine) aus dem Bild gezerrt.

Spieltechnisch ist Barbarian zum Glück relativ originell. Neben furiosen Schwerthieben, mit denen man den Gegner auch einen Kopf kürzer machen kann, sind Rollen, Abwehrstellungen und fiese Fußtritte erlaubt — also alles was bei einem richtig schönen barbarischen Zweikampf dazugehört. (hl)

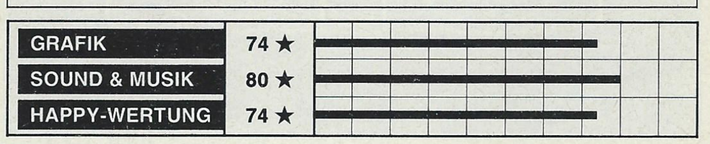
Heinrich: »Starkes Kampfspiel«
Au weh, schon wieder ein Prügelspiel... aber Barbarian ist eindeutig eines der besseren Programme dieses Genres. Die Grafik ist gut animiert, bietet relativ große Sprites und wechselnde Hintergrundbilder. In spieltechnischer Hinsicht gibt es auch wenig Grund zur Klage. Wer gerade verzweifelt ein neues Kampfsportspiel sucht, wird mit Barbarian sicherlich gut bedient.

Gregor: »Grausam und gut«
Babarian ist als Spiel recht brutal, was nicht gerade meinem Geschmack entspricht. Als Kampfsportspiel ist es aber von höchster Güte. Hier sind nicht nur Grafik und Animation sehr gelungen, auch bei der Steuerung haben sich die Programmierer sehr viel Mühe gegeben. Ich kenne kein anderes Spiel dieses Genres, bei dem man so gut auf die Angriffe des Gegners reagieren kann.

Stifflip & Co.



C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)



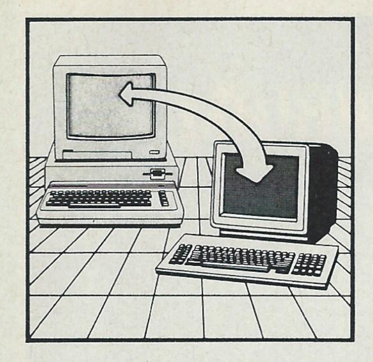
England kurz nach dem 1. Weltkrieg: Graf Chameleon, ein niederträchtiger Bösewicht, hält das britische Empire in Atem. Mit einer furchtbaren Waffe droht er sowohl steife Oberlippen als auch die allgemeinen moralischen Vorstellungen zu lockern! Ein vierköpfiges Team macht sich auf die Suche nach dem Grafen, um ihm das Handwerk zu legen. Es besteht aus dem strammen Patrioten Sebastian Stifflip, dem verrückten Wissenschaftler Professor Braindeath, dem Snob Colonel Bargie und der leicht zickigen Palmyra Primbottom.

Diese muntere Helden-Mischung wird vom Spieler in »Stifflip & Co.« gesteuert. Das Programm stammt von den Autoren, die bereits an »Zoids« mitwirkten und ist ein sogenanntes Icon-Adventure. Das bedeutet, daß man alle Befehle durch das Anwählen von Menüs angibt und keine einzige Tastatureingabe machen muß. Dieser Spielkomfort wird durch den erfreulichen Umstand, daß Stifflip & Co. in einer tadellos übersetzten deutschen Version vorliegt, noch erhöht. Das ist deshalb besonders wichtig, weil es in dem ausgesprochen humorvollen Spiel von skurrilen Situationen und witzigen Sprüchen nur so wimmelt.

Unsere vier Helden können voneinander unabhängig operieren. Durch eine Menü-Funktion schaltet man zwischen den einzelnen Spielfiguren hin und her. Trifft man auf einen bösen Buben, der für den Grafen arbeitet, folgt eine Action-Sequenz: Im Faustkampf muß man viel Geschick beweisen, um zu siegen. Wer will, kann sich auch aus dem Staub machen oder dem Gegner einen Schlag unter die Gürtellinie verpassen. (hl)

Heinrich: »Tolles Konzept«
Ich bin wahrlich kein Fan von Action-Adventures, aber Stifflip & Co. kann selbst mir gefallen. Das liegt zum einen an dem guten Menü-System, als auch an der professionellen Ausführung der witzigen Spiel-Idee. Neben einer schmissigen Titelmusik gibt es während des Spiels noch einige originelle Sound-Effekte. Wer ungewöhnliche Abenteuer mag, wird von Stifflip & Co. begeistert sein.

Anatol: »Witziges Comic-Adventure«
Stifflip ist voll von skurrilem und trockenem Humor. Wer so etwas schätzt, wird sich nicht so schnell von dem Spiel losreißen können. Die deutschen Texte wurden mit viel Sorgfalt übersetzt und unterstreichen den Comic-Charakter.
Insgesamt ist Stifflip ein gutes, wenn auch etwas schwer zu lösendes Spiel mit einer witzigen Grafik, die aber leider nicht animiert ist.



Kurz und bündig

Panik in der Spiele-Redaktion: Umsetzungen waren diesen Monat ziemlich rar, so daß wir zunächst um die »Kurz und bündig«-Rubrik fürchteten. Doch kurz vor Redaktionsschluß trafen noch einige Umsetzungen ein, die wir flugs für diese Seite testeten.

Eines unserer Lieblings-Spiele für MS-DOS-Computer wurde jetzt auf den C 64 umgesetzt. **World Tour Golf** (siehe Ausgabe 5/87) hat dabei allerdings etwas gelitten und macht grafisch eine nicht allzu gute Figur. Pluspunkte gegenüber anderen Golfspielen sind die über zwanzig mitgelieferten Kurse und das ausgefeilte Construction Set, mit dem man sogar ausgewachsene Drachen auf dem Spielfeld postieren kann. Die Steuerung ähnelt der C 64-Version von »Leader Board«. Die von uns begutachtete Vorab-Version war noch nicht hundertprozentig fertig, deswegen können sich noch letzte Änderungen ergeben.

Nach langer Wartezeit können sich jetzt auch die Schneider-CPC-Besitzer mit dem Action-Adventure-Simulations-Spiel **Mercenary** (Ausgabe 4/86) vergnügen. Aufgabe ist es, von einem Planeten zu fliehen, der sich im Kriegszustand mit einem Robotervolk befindet. Der Spieler muß beide Parteien gegeneinander ausspielen, um so genug Geld für die Heimreise zusammenzubekommen. Schnelle Vektor-Grafik sorgt für rasante Flugmanöver und Luftschlachten. In Deutschland wird eine sogenannte Kompendiums-Ausgabe vertrieben, in der nicht nur das Original-Mercenary, sondern auch das Zusatz-Datenpaket »Die zweite Stadt« enthalten ist. Wie der Name vermuten läßt, wurden alle Teile des Kompendiums ins Deutsche übersetzt, so daß auch die Texte auf dem Bildschirm in deutsch erscheinen. Einen ausführlichen Test der Commodore 64-Version gab es, zusammen mit vielen Lösungs-Tips, auch im Happy-Computer-Sonderheft 11/86 »Spiele-Tests«.

Motorrad-Fans werden sich über die sehr gute **Super Cycle**-Umsetzung für den Schneider CPC freuen, die der C 64-Version beinahe auf den Pixel genau gleicht. Neben der schönen, sehr flotten Grafik wurde also auch das auf Dauer etwas langweilige Spielprinzip übernommen. Wer mehr über Super Cycle wissen will, kann in Happy Computer 9/86 darüber nachlesen.

Schneider CPC, der Mauerbrecher

Schließlich darf auch auf dem Schneider CPC mit Bällen nach Mauerblöcken geworfen werden. Sowohl **Arkanoid** wie auch **Krakout** sind jetzt erhältlich (Tests in Ausgabe 5/87). Beide Umsetzungen sind technisch recht ordentlich, kommen aber nicht ganz an die C 64-Versionen heran. Arkanoid verwendet auf dem Schneider CPC einen besonderen Programmiertrick, der den oberen und unteren Bildschirm-Rand verschwinden läßt!

Hochstimmung herrscht bei den Atari ST-Besitzern, denn hier rollt die Software-Welle wie noch nie. Neben neuen Spielen wie »Goldrunner« und »Metrocross« (Tests in diesem Heft) erschienen zahlreiche Umsetzungen.

Grafisch und spielerisch sehr gut ist **Arkanoid** für den ST geworden. Bei dieser Breakout-Variante macht es sich bezahlt, daß jeder ST-Besitzer eine Maus hat, denn mit der spielt sich Arkanoid noch mal so gut. Zwei Dinge störten uns jedoch: Die etwas schlichte Musik und der Kopierschutz, der recht brutal mit dem Diskettenlaufwerk umgeht. Spielerisch ist das Programm aber von höchster Güte.

Ebenfalls eine Spielhallen-Umsetzung in Spielhallen-Qualität ist **Xevious** für den ST. Die Grafik ist nahezu identisch mit dem Automaten und im Gegensatz zur C 64-Version (Test in Ausgabe 3/87) sind hier auch alle gegnerischen Sprites vorhanden. Kurz gesagt ist die ST-Umsetzung um Klassen besser als die 8-Bit-Versionen. Ein heißer Tip für Action-Freunde.

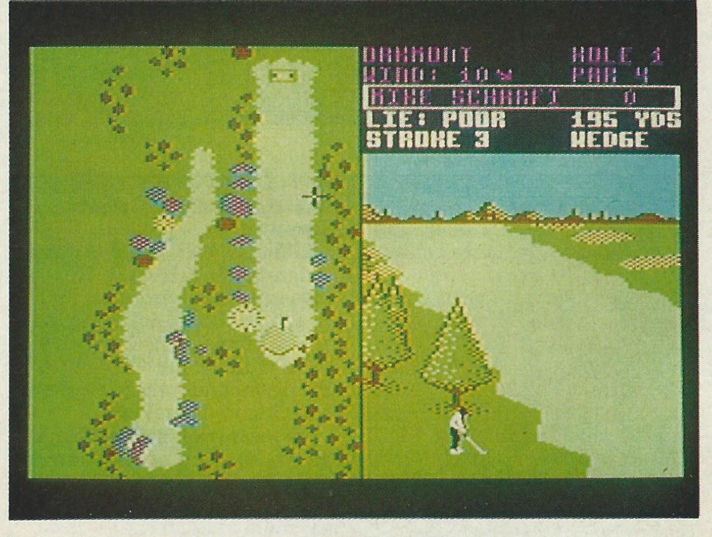
Software-Schwemme für Atari ST

Schließlich gibt es noch ein neues ST-Produkt aus deutschen Landen: **Mission Elevator**. Die Verbesserungen zu den 8-Bit-Versionen sind nicht nur auf dem Gebiet der Grafik zu finden. Auch spielerisch hat sich etwas verändert. So gibt es noch mehr



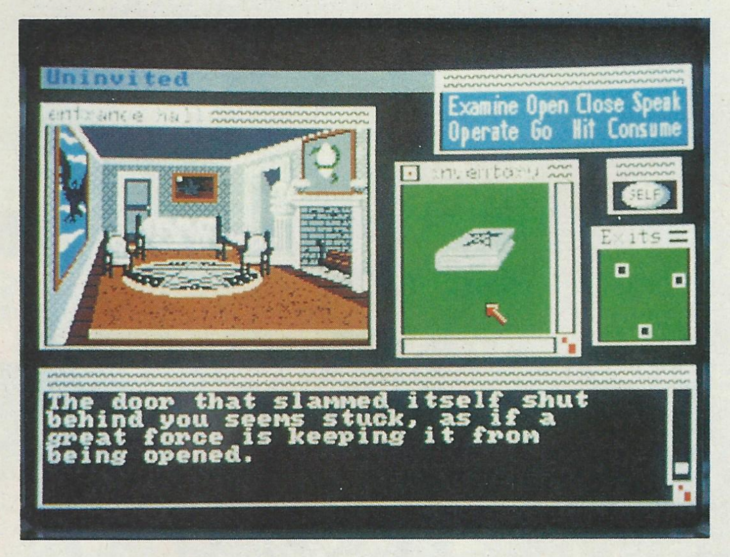
Easy Rider auf dem Schneider: Super Cycle

Im 63. Stock tickt die Bombe: Mission Elevator für Atari ST

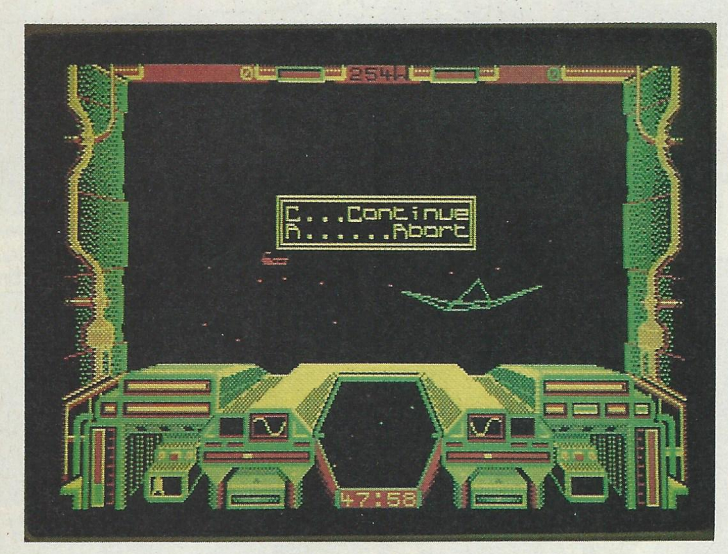


Ein neues Golfspiel für C 64: World Tour Golf

unterschiedliche Dinge, die sich hinter den Türen verbergen. Außerdem ist der Held namens Trevor etwas beweglicher, kann aber auch in Liftschächte fallen.



Amiga-Adventure mit Horror-Handlung: Uninvited



Flotte Vektor-Grafik auf MS-DOS: Starglider

Einen Test der 8-Bit-Version findet man im Sonderheft 11/86 »Spiele-Tests«. Insgesamt ein sehr actionreiches und grafisch schönes Spiel. Empfehlenswert!

Ebenfalls neu für den ST ist die Umsetzung des Comic-Spiels **Werner**, die uns aber nicht besonders gefallen hat. Die Grafik ist zwar schön gezeichnet, aber schlecht animiert und der Spielwitz ist sehr lau. So erinnert Werner eher an ein amateurhaftes Basic-Programm. Nur für absolute Werner-Fans, die das Ding unbedingt haben müssen, empfehlenswert.

Auf zum Amiga: Die meisten Softwarefirmen reagieren bereits auf den Amiga 500, und schreiben mehr Programme für diesen Computer. Doch diese Programme werden erst in einigen Monaten erscheinen und im Augenblick kann man die Amiga-Neuerscheinungen eines Monats an einer Hand abzählen.

Die interessanteste Amiga-Umsetzung des Monats im Action-Bereich ist **Starglider**, dessen Atari ST-Version bereits für Begeisterung sorgte (siehe Test in Ausgabe 12/86). Grafisch und spielerisch blieb alles beim alten: An Bord eines Raumgleiters kämpfen Sie gegen eine ganze Flotte verschiedenster Gegner, die in rasanter 3D-Vektorgrafik über den Bildschirm brausen. Leider wird der Blitter nicht ausgenutzt, so daß die Grafik gegenüber dem ST nicht schneller wurde. Die Sound-Effekte während des Spiels sind dafür beim Amiga besser.

Starglider ist auf jeden Fall eines der besten Action-Spiele für diesen Computer und im Vergleich zur quälend langsamen C 64-Umsetzung ein grafischer Hochgenuß.

Amiga fährt auf Sparflamme

Vom Programmier-Team, das das Krimi-Adventure »Déjà vu« schuf, gibt es jetzt ein neues Abenteuerspiel für den Amiga. Der Nachfolger nennt sich **Uninvited**. Das Macintosh-Original testeten wir bereits in Ausgabe 11/86.

Uninvited bietet die gleiche revolutionäre Benutzerführung wie Déjà vu. Alle Adventure-Befehle werden durch einfaches Anklicken von Wörtern und Gegenständen eingegeben. Zum hohen Spielkomfort kommt eine noch schönere Hintergrundstory. Nach einem Autounfall in einer verlassenen Gegend betreten Sie ein einsames Haus. Von einem eindrucksvollen Digital-Sound begleitet schließt sich die Eingangstür knarrend hinter Ihnen — Sie sind gefangen! Trotz nur mittelmäßiger Grafik ein empfehlenswertes Abenteuerspiel, nicht nur für Grusel-Fans!

Wer auf das lange angekündigte Adventure »Return to Atlantis« wartet, muß noch ein wenig vertröstet werden. Aufgrund einiger technischer Probleme wurde das Veröffentlichungsdatum des Programms auf den Herbst verschoben.

MS-DOS-PCs: Spiele im Büro?

Zum Schluß haben wir noch einige Infos für die Besitzer von MS-DOS-Computern mit Color-Grafik-Karte. Das komplexe Action-Spiel **Infiltrator** (siehe Ausgabe 8/86) gibt es jetzt auch für IBM-kompatible PCs. Die Grafik wurde dabei beinahe unverändert vom C 64 übernommen und lediglich an die PC-Farbpalette angepaßt.

Damit man auch im Büro **Shanghai** (Test in Ausgabe 12/86) spielen kann, gibt es von diesem Programm ebenfalls eine MS-DOS-Version. Die Grafik ist wesentlich angenehmer als bei der C 64-Version, kommt aber natürlich nicht an die Amiga-Umsetzung heran. Trotzdem kann man die einzelnen Spielsteine gut unterscheiden.

Als letzter im PC-Bunde erschien eine Umsetzung von **Starglider**, die erstaunlich schnelle Vektor-Grafik auf den Bildschirm zaubert. Eines der wenigen brauchbaren 3D-Ballerspiele für MS-DOS-Computer.

Noch ein Wort zur Vorab-Ankündigung zu »Samurai Trilogy« in der Ausgabe 5/87. Das fertige Spiel ist inzwischen eingetroffen, aber derart öde (Karate & Co. ohne sonderliche Glanzlichter), daß wir auf einen ausführlichen Test verzichtet haben.

(bs/hl)

RUSH WARE

Online with the trend.

SOFTW

CPC Kass./Disk.
C64 Kass./Disk.
Spectrum · Atari ST
Atari Kass./Disk.

Simu-lations-Spiel

C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum

Arcade Spiel

C64 Kass./Disk.
Spectrum

Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk
CPC Kass./Disk
Spectrum

C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum

Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.

Simu-lations-Spiel

C64 Kass./Disk. · IBM
MSX · Atari Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum

Arcade Action Spiel

C64 Kass./D
PCW 8256
MSX · Schn

Luckau & Waack 1987

RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

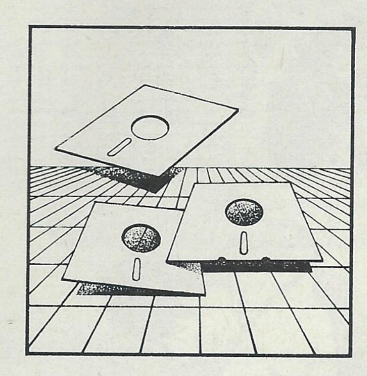









WARE Aktuell
C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum/MSX
Simu-lations-Spiel
Arcade Spiel
Auf Wiedersehen MONTY
CBM 64/128
SAMURAI TRILOGY
CBM 64/128
C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk. · Spectrum
Arcade Action Spiel
Prove you are par for the course with...
LEADER BOARD
Executive Edition
ACCESS
C64 Kass./Disk.
Simu-lations-Spiel
ocean
Arcade Action Spiel
TIP des Monats
Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH.
WERTKAUF*
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.



Action bei Hewson

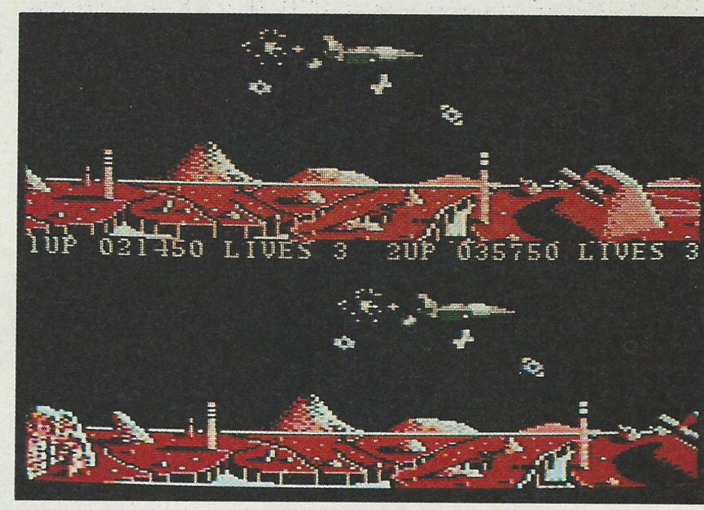
Beim englischen Software-Haus Hewson, bekannt hauptsächlich durch die Andrew-Braybrook-Spiele »Paradroid« und »Uridium«, soll der Action-Klassiker Uridium im Sommer auch für Atari ST und Amiga erscheinen. Andrew Braybrook wird die Entwicklung dieser beiden Versionen streng überwachen und bei der Amiga-Version vielleicht sogar selber Hand anlegen. Weiterhin sind Uridium-Umsetzungen für den Apple II und für IBM-Kompatible in Planung.

Gleichzeitig werkelt Andrew Braybrook an seinem neuen Spiel für den C 64 namens »Morpheus«. Auch Morpheus ist ein schnelles Action-Spiel, bei dem wieder mit vielen technischen Tricks (beispielsweise über zwanzig Sprites gleichzeitig) gearbeitet wird. Für die Entwicklung von Morpheus hat sich Andrew eigens einen Amiga zugelegt. Mit Deluxe Paint kann er erste Entwürfe der Sprites und des Bildschirm-Aufbaus anfertigen. Programmiert wird jedoch mit Hilfe eines MS-DOS-Computers, der per DFÜ an den C 64 angeschlossen ist.

Ebenfalls nur für den C 64 erscheint ein Spiel namens »Eagles« von zwei dänischen Programmierern. Es spielt gegen Ende des großen dreihundertjährigen Krieges, bei dem man sich mit hochentwickelten, waffenstarrenden Flugzeugen bekämpft. Auch dieses Spiel ist ein Action-Spiel, bei dem kräftig gescrollt wird. Dank eines geteilten Bildschirms (siehe auch unser Foto) können wahlweise ein oder zwei Spieler gegen- oder miteinander kämpfen.

Und noch ein Action-Spiel, diesmal aber für C 64, Schneider CPC und Spectrum, steht auf dem Programm. Es heißt »Zynaps« und wurde hauptsächlich von Dominic Robinson entwickelt, der Uridium für den Spectrum umgeschrieben hat. Unterstützt wird er von John Cumming und Michael Croucher. Die verschiedenen Level von Zynaps sollen durch Comic-Buch-ähnliche Grafiken miteinander verbunden werden. Zynaps erscheint Ende Juni für alle drei angekündigten Computer.

(bs)



Eagles, den neuen Action-Titel von Hewson, gibt es 30mal zu gewinnen

30 Eagles zu gewinnen!

Aus Anlaß dieser geballten Ladung Action-Spiele verlosen wir in Zusammenarbeit mit Hewson 30 Kassetten für den Commodore 64 von Eagles. Außerdem legt Hewson jeder der 30 Kassetten ein Eagles-Poster bei. Schreibt eine Postkarte an:

Redaktion
Happy-Computer
Kennwort: Eagles
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Auf dieser Postkarte sollte die Antwort auf folgende Frage stehen:

Welches Hewson-Programm gewann den Preis »Action-Spiel des Jahres 1986« bei Happy-Computer?

Nochmals aufgepaßt: Wir verlosen Kassetten (keine Disketten) für den C 64! Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (bs)

Wild Bill in Deutschland

Microprose, eines der wichtigsten amerikanischen Softwarehäuser, lud Ende April zu einer Pressekonferenz ein. Firmengründer und Boß William »Wild Bill« Stealey war ebenso anwesend wie Stewart Bell, der Geschäftsführer der europäischen Niederlassung, die ihren Sitz in England hat.

Der Pentagon-Berater und ehemalige Kampfflieger Stealey bekannte: »We love the westgerman market«, aber auf diesem hat er einige Schwierigkeiten. Zwei Microprose-Spiele, die militärischen Simulationen »F-15 Strike Eagle« und »Silent Service« sind bei uns indiziert. Das bedeutet, daß sie nicht an Minderjährige verkauft oder beworben werden dürfen.

Wild Bill ärgert das mächtig: »Unsere Spiele werden in eine Schublade mit Porno- und Gewalt-Videos gesteckt. Das Brutalste, was du bei Silent Service siehst, ist ein untergehendes Schiff.« Zum militärischen Charakter seiner Programme meint er: »Natürlich sind unsere Simulationen nicht kriegsverherrlichend. In den USA wurde unser Programm 'Conflict in Vietnam' in Schulen beim Thema Vietnam-Krieg eingesetzt.«



Kopf runter, Wild Bill im Anflug: Major Stealey und der Microprose-Bomber

Aber es gibt auch erfreuliche Nachrichten. Der aktuelle Microprose-Titel »Gunship« verkauft sich sowohl in Amerika als auch in England und Deutschland sehr gut. Das allerneueste Programm »Pirates« (siehe Bericht in dieser Ausgabe) wird jetzt veröffentlicht. Demnächst will Microprose auch in den Hardware-Markt einsteigen und eine Reihe hochwertiger Joysticks anbieten.

Um das Angebot zu erweitern, übernimmt Microprose jetzt auch den europäischen Vertrieb von Original-Software-Titeln. Das neue Rollenspiel von Lord British, »Ultima V«, soll schon bald erscheinen. In Deutschland hat Rushware die Distribution übernommen. 1988 will Microprose sogar ein eigenes deutsches Büro eröffnen.

Nach der Pressekonferenz kamen Bill und Stewart noch in unsere Redaktion. Nachdem Bill unserem Boris nach hartem Kampf eine Niederlage bei »Mig Alley Ace« beifügte, berichtete er Neues von dem Flugzeug, das Microprose gekauft hat (siehe auch Softnews in Ausgabe 6/87). Der T-28-Trojan-Bomber der US-Navy (Baujahr 1955, 1425 PS) wird den Namen »Ms Microprose« erhalten. Als Bill das gute Stück in Chicago abholte, fielen mitten im Flug plötzlich die Instrumente aus. Wild Bill meinte: »Danach flog ich mit 'IRS' weiter. IRS ist ein Fachbegriff aus der Pilotensprache und bedeutet, daß ich nach unten geschaut und die nächste Autobahn gesucht habe, die ich dann entlanggeflogen bin!«

Zum Glück ist er heil in Maryland angekommen, wo ihm die Microprose-Belegschaft dann einen Sekt-Empfang bescherte. Außerdem veranstaltet er jetzt einen Wettbewerb unter seinen Außendienst-Mitarbeitern. Wer die meisten Programme verkauft, gewinnt den ersten Preis: einen Rundflug mit Major Bill! Mit einem breiten Grinsen ergänzte er: »Und der zweite Preis: zwei Rundflüge mit mir!«

(hl/bs/al/gn)

Wettbewerbs-Gewinner

Unser Ocean/Imagine-Buchstabensalat ist entwirrt! Die Namen von insgesamt 23 Computerspielen dieser Firmen gab es bei unserem Suchspiel zu entdecken. Folgende Titel waren in dem Wirrwarr versteckt: Bat Man, Cobra, D(aley) T(hompson's) Supertest, Donkey Kong, (The great) Escape, Frankie (goes to Hollywood), Galvan, Green Beret, Legend of Kage, Mag Max, Matchday, Mikie, Movie, Nomad, Parallax, Ping Pong, Rambo, Short Circuit, Street Hawk, Terra Cresta, Top Gun, V und Yie Ar Kung-Fu.

Da wir eine Vielzahl von kompletten Zuschriften erhielten, mußte das Los entscheiden. Unter allen richtigen Einsendungen zogen wir folgende zehn Gewinner:

Boris Abel, Freising
Andreas Gerstner, Mannheim 31
Manfred Varesco, I-Montan
Martin Hutter, A-Linz
Stefan Kleimann, Werlte
André Knöll, Bad Bentheim
Ralph Neumeier, Friedberg
Florian Raible, Freiburg
Thomas Selck, Grossenbrode
Manfred Weigel, Frankfurt 90

Dieser Wettbewerb sorgte für einige Kuriositäten, die wir Euch nicht vorenthalten möchten. Es war bemerkenswert, welche ungewöhnlichen Titel man aus dem Buchstaben-Mix herausfuseln konnte. Nachfolgend die interessantesten »Spiele«, die es in Wirklichkeit natürlich nicht gibt: Colera, Maus, Irak, MAE (Abkürzung für Makroassembler), Kur, CAD, DB, Ost, IEC, Max, BAP (richtig, die Rockband. Aber zu der gibt es wirklich noch kein Computerspiel).

Die endgültige Auflösung unseres Boulder-Dash-Construction-Kit-Wettbewerbs folgt übrigens in unserer nächsten Ausgabe. Wir hatten so viele Einsendungen erhalten, daß sich die Auswertung leider etwas verzögerte.

Abschließend unseren herzlichsten Dank an alle, die mitgemacht haben. Da diese kniffligen Wettbewerbe gut ankamen, denken wir uns jetzt schon eine neue Kopfnuß für eine der nächsten Ausgaben aus. (hl)

Diebes-Party

Anfang Mai gab es im tiefen Keller eines echten Londoner Pubs eine kleine Presse-Party, veranstaltet von Rainbird Software. Der Anlaß der Feier war die Fertigstellung des Grafik-Adventures »The Guild of Thieves« von Magnetic Scrolls. Zu diesem Diebes-Abenteuer paßte die Keller-Atmosphäre natürlich hervorragend.

Neben den fertigen Amiga- und ST-Versionen (Test in dieser Ausgabe) gab es auch weitere Demos der C 64-Version zu sehen. Gerade hier gab es viele Ahs und Ohs dank der fantastischen Bilder zu hören.

Bei einem anschließenden Besuch im Magnetic-Scrolls-Programmier-Büro konnten wir noch einige Informationen in Erfahrung bringen. An insgesamt vier neuen Spielen wird schon jetzt gearbeitet, das erste von diesen soll schon im Oktober erscheinen. Die Titel und die Stories sind allerdings alle noch streng geheim! (bs)

Die Spiele-Hitparaden Juli 1987

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger im Falle eines Gewinns anzugeben (wichtig!). Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendern 22 Computerspiele verlost. Die Gewinner sind diesmal:

Carsten Benke, Berlin 28
Sven Buck, Hannover 1
Thomas Donath, Emmerich
Marion Engels, Nettetal 1
Marco Exner, Bergkamen
Michael Feldmann, Wilster
Andreas Heinemann, Eschwege 7
Thorsten Knopp, Mulsam
Matthias Kronnenberger, Seibersbach
Carsten Kuhoff, Paderborn
Heiko Müller, Koblenz
Josef Müller, Hohenthann
Swen Orlowski, Duisburg 29
Christoph Pukall, Höfer
Bodo Röers, Everswinkel
Jan Rummel, Tegernsee
Stefan Schuster, Molzhain
Dirk Seitz, Nörvenick 2
Frank Sommer, Waldkirch 2
Markus Vorreiter, Freiburg
Karl-Heinz Weber, Karlsruhe
Stefan Willitsch, A-Feistritz/Drau

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: Metrocross (Atari ST). (hl)



Deutschland (Leser-Hits)

1. **(1) World Games** (Epyx)
2. **(2) Gauntlet** (U.S. Gold)
3. **(4) The Bard's Tale** (Electronic Arts)
4. **(10) Gunship** (Microprose)
5. **(5) Ghosts'n Goblins** (Elite Systems)
6. **(7) Leader Board** (Access/U.S. Gold)
7. **(3) Silent Service** (Microprose)
8. **(6) Elite** (Firebird)
9. **(-) Destroyer** (Epyx)
10. **(8) Antiriad** (Palace)



Großbritannien

1. **(2) BMX-Simulator** (Code Masters)
2. **(-) Six Pak** (Elite Systems)
3. **(1) Feud** (Bulldog)
4. **(-) Nemesis** (Konami)
5. **(-) Konami's Coin Op Hits** (Imagine)
6. **(4) Gauntlet** (U.S. Gold)
7. **(-) Ollie and Lissa** (Firebird)
8. **(3) 180** (Mastertronic)
9. **(6) Paperboy** (Elite Systems)
10. **(-) Enduro Racer** (Activision)



U.S.A.

1. **(-) Star Trek: Promethean** (Simon & Schuster)
2. **(2) Gunship** (Microprose)
3. **(3) Silent Service** (Microprose)
4. **(1) Leather Goddesses of Phobos** (Infocom)
5. **(7) World Games** (Epyx)
6. **(-) Destroyer** (Epyx)
7. **(10) Two-On-Two Basketball** (Gamestar/Activision)
8. **(5) Mean 18** (Accolade)
9. **(6) Championship Football** (Gamestar/Activision)
10. **(-) Jet** (Sublogic)



Deutschland (Verkaufszahlen)

1. **(-) Cholo** (Firebird)
2. **(2) Arkanoid** (Imagine)
3. **(5) World Games** (Epyx)
4. **(-) Nemesis** (Konami)
5. **(4) Krakout** (Gremlin)
6. **(-) Gunship** (Microprose)
7. **(1) They stole a Million** (Ariolasoft)
8. **(3) Feud** (Mastertronic)
9. **(8) Six Pak** (Elite Systems)
10. **(-) Trivial Pursuit** (Domark)

The Bard's Tale III kommt!

Das Interplay-Interview: Die »Bard's Tale«-Schöpfer erzählen von ihren neuesten Projekten. Neben Insider-Informationen über ihre Adventures verrieten sie Details von ihren brandneuen Programmen. Mit »Wasteland« und »The Bard'd Tale III« sind gerade zwei neue Rollenspiele in Arbeit.



Das Interplay-Team stellt sich vor. Obere Reihe (von links nach rechts): Todd Camasta, Troy Worrell und Bill Heineman. Untere Reihe: (von links nach rechts): Jay Patel, Troy Miles, Brian Farbo und Alan Parlish

Was haben die Adventures »Borrowed Time«, »Mindshadow« und das Rollenspiel »The Bard's Tale« gemeinsam? Sie stammen alle vom amerikanischen Programmier-Team Interplay, das seinen Sitz in Los Angeles hat.

In einem ausführlichen Interview unterhielten wir uns mit Brian Fargo und Bill Heineman von Interplay. Brian ist der Chef der Firma und Bill einer der meistbeschäftigsten Programmierer, der gerade an »The Bard's Tale III« arbeitet. Natürlich sprachen wir unter anderem auch über dieses brandeue Programm, das aber nicht vor Jahresende erscheinen wird.

Im Laufe des Interviews wird oft von Programmierern und Designern gesprochen. Es gibt einen ganz wesentlichen Unterschied zwischen diesen beiden Bezeichnungen: Ein Designer ist jemand, der die Idee zu einem Spiel hat und/oder sie ausarbeitet. Er legt also den Spielablauf fest, was oft durch das Anlegen eines Storyboard geschieht (vergleichbar dem Drehbuch bei einer Film-Produktion). Ein Programmierer ist technisch versiert; er setzt die Vorstellungen des Designers um und hackt den Code in den Computer. Der Programmierer und der Designer eines Spiels können, müssen aber nicht identisch sein.

Happy: Interplay ist kein Softwarehaus im üblichen Sinn, das seine Programme selber vermarktet. Wie würdet ihr Interplay als Firma definieren?

Brian: Wir sind wirklich reine Software-Entwickler und vermarkten unsere Programme nicht selbst. Andererseits gibt es Firmen wie Electronic Arts, die sich auf Software-Entwickler verlassen und deren Programme veröffentlichen. Wir sind trotzdem eine richtige Firma mit Programmierern wie Bill, Playtestern, Grafik- und Sound-Experten für verschiedene Computer und so weiter. Wir machen so lange alles selbst, bis das Programm fertig ist. Dann gehen wir damit zu Activison oder Electronic Arts, die sich um Produktion, Marketing und den Vertrieb kümmern.

Happy: Angenommen, ich komme als Vertreter eines Softwarehauses zu Euch und sage »Ich hätte gerne bis zum Herbst ein nettes Adventure mit viel Grafik«, würdet ihr dann diesen Auftrag annehmen oder entwickelt ihr nur eigene Ideen?

Brian: Wir haben beides schon gemacht. Zum Beispiel stammt die Atari ST-Version von »Hacker« oder »Racing Destruction Set« für Atari XL von uns. Das waren beides Auftragsarbeiten. Wir machen oft Umsetzungen von einem Computer auf den anderen. Natürlich haben wir auch eigene Ideen, und wenn ein Softwarehaus eine unserer Vorstellungen gut findet, dann machen wir daraus ein Programm. Es kommt auch vor, daß wir eine Idee von der Softwarefirma verwirklichen.

Happy: Wer hatte denn die Idee zu dem Riesenerfolg The Bard's Tale? Interplay oder Electronic Arts?

Brian: Interplay. Wir wollten das Projekt unbedingt machen.

Happy: Ihr habt bereits für so ziemlich jeden populären Computer etwas geschrieben. Euer Programmierer-Stab muß ja gewaltig sein.

Brian: Interplay hat zehn Festangestellte; mich und ein Produzent eingeschlossen. Die anderen acht sind Designer und Programmierer. Wir arbeiten auch mit freien Programmierern. Momentan sind es etwa sieben Personen, die außer Haus für uns arbeiten.

Geheimnisse

Happy: Ihr arbeitet mit mehreren Softwarehäusern zusammen. Gibt es da nicht manchmal Reibereien, weil die eine Firma befürchtet, Ihr würdet den anderen ein paar Betriebsgeheimnisse verraten?

Brian: Das bringt natürlich ein paar Probleme mit sich. Allein schon deswegen, weil jedes Softwarehaus unterschiedlich arbeitet und wir uns immer etwas anpassen müssen. Manchmal haben die Leute auch Angst, uns zuviel zu erzählen, aber wir sind sehr zuverlässig. Größere Probleme ergeben sich in der Zusammenarbeit eigentlich nicht, nur ein paar Kleinigkeiten, aber die sind nicht weiter wild.

Happy: Interplay ist in den letzten Monaten so richtig populär geworden. Wie lange gibt es Euch eigentlich schon?

Brian: Uns gibt es seit etwas mehr als drei Jahren. In dieser Branche gehören wir also fast schon zu den alten Herrschaften.

Happy: Und was war das erste Programm, das Ihr entwickelt habt?

Brian: Das allererste?

Happy: Ja.

Brian: Das wollt Ihr wirklich wissen?

Happy: Und wie!

Brian: Unser allererstes Projekt war kein tolles Spiel, sondern »nur« ein Lern-Programm. Unsere ersten Spiele waren die Adventures »Mindshadow« und »Tracer Sanction«.

Happy: Michael Cranford, der im wesentlichen The Bard's Tale und The Bard's Tale II geschrieben hat, arbeitet nicht mehr für Euch. Was ist aus ihm geworden?

Brian: Michael ist ein Individualist. Er arbeitet lieber alleine als mit einer großen Gruppe von Leuten. Wir sind ein sehr dynamisches Team und helfen uns oft gegenseitig. Michael macht seinen Kram lieber selber. Er hielt es für richtig, sich selbständig zu machen. Er will zum Beispiel ein Buch schreiben und noch ein paar andere Dinge machen. Vielleicht kehrt er später in die Software-Branche zurück.

Happy: Wollt Ihr nach Euren jüngsten Erfolgen die Firma ausbauen, massenhaft neue Programmierer einstellen und viel mehr Titel produzieren?

Brian: Wir haben nicht die Absicht, 100 Programme im Jahr zu schreiben. Was wir machen, ist ein kreativer Job und wenn man zuviel macht, wirkt sich das un-

günstig auf die Qualität aus. Mit unserem momentanen Ausstoß sind wir zufrieden, denn außer der Programmierung machen wir ja auch noch das ganze Design. Im Moment sind wir mit der Größe von Interplay recht glücklich.

Wasteland — das neue Rollenspiel

Happy: Welche neuen Spiele wird man in diesem Jahr von Euch noch zu sehen bekommen?

Brian: Wir arbeiten gerade an einem brandneuen Rollenspiel, das bis September erscheinen sollte. Es heißt »Wasteland« und spielt in der Zukunft nach einem Atomkrieg; ähnlich wie bei den »Mad Max«-Filmen. Wir arbeiten schon seit fast zwei Jahren an diesem Programm und glauben, daß es sehr gut wird. Wasteland kommt zunächst für Apple II und sehr kurz darauf für den Commodore 64.

Happy: Was habt Ihr denn sonst noch in der Mache?

Brian: Oh... eine Million Versionen von The Bard's Tale! Aber mal ernsthaft: Die Umsetzungen für Apple IIGS und Atari ST sind fertig. Eine Version für MS-DOS-PCs wird auch bald erscheinen. Wir unterstützen dabei die EGA-Karte; die Grafik wird also 16 Farben haben. Für Activision machen wir gerade ein Piratenspiel namens »Crossbones«, das im Herbst erscheinen soll.

Happy: Der Oberknaller dürfte The Bard's Tale III werden. Erscheint es noch in diesem Jahr?

Brian: Ja, die Apple II- und Commodore 64-Versionen sollten vor Weihnachten fertig werden.

Happy: Da wären wir gleich bei einem sehr interessanten Thema. Bill, Du bist doch der Glückliche, der gerade an Bard's Tale III arbeitet?

Bill: Richtig.

Happy: Die ersten beiden Bard's-Tale-Spiele waren unglaublich erfolgreich. Ich bin selbst ein großer Fan von den beiden Programmen, aber eins hat mich ein wenig an Bard's Tale II gestört: Alles sah im Vergleich zum Vorgänger sehr ähnlich aus, es gab keine neuen Charakter-Klassen leider und auch nur wenige neue Zaubersprüche.

Bill: Wir haben bei Bard's Tale II einige kleine Schönheitsfehler von Bard's Tale bereinigt. Eine der häufigsten Klagen, die uns erreichte, war, daß Bard's Tale am Anfang sehr schwer ist. Du hattest Dir in mühevoller Arbeit eine Party zusammengestellt, gingst zur Tür heraus und wurdest gleich umgebracht. Also haben wir dafür gesorgt, daß man bei Bard's Tale II selbst mit lauter Level-1-Charakteren zunächst kaum sterben kann. Wir haben die friedlichen Städte erfunden und das »Starter Dungeon«, in dem man die Charaktere relativ schnell bis auf Level 13 bringen kann. Das Design des Starter Dungeons stammte übrigens von Brian.

Sobald die Charaktere also Level 13 erreicht haben, geht das Spiel eigentlich erst richtig los. Dann verläßt man die Stadt und macht sich auf die Suche nach den wirklich schweren Dungeons. Es ist wichtig, daß man sie in einer bestimmten Reihenfolge besucht. Betritt man ein sehr schwieriges Dungeon zu früh, wird man schnell bis zum Hals in Schwierigkeiten stecken.

Brian: Ich glaube, daß die Reichweite bei den Kämpfen ein wesentlicher Unterschied gegenüber The Bard's Tale ist. Am Anfang macht sich das nicht so stark bemerkbar, aber im Laufe des Spiels wird dieser Faktor immer wichtiger. Und dann sind da auch die Räume, in denen man unter Zeitdruck Rätsel lösen muß. Du hast genau fünf Minuten Zeit, sonst ist Deine ganze Party hinüber.

Bill: In The Bard's Tale II wird auch genau angegeben, wie oft man bestimmte Gegenstände benutzen kann. Wenn man in The Bard's Tale beispielsweise ein Frost Horn findet, kann man es nicht unendlich oft benutzen. Und aus irgendwelchen verrückten Gründen kann es sogar passieren, daß Du das Ding einmal benutzt und es verschwindet sofort wieder. Aber jetzt siehst Du genau, wie oft Du einen Gegenstand noch benutzen kannst, was dem Spiel eine zusätzliche taktische Note gibt.

Happy: Ich habe gehört, daß mehrere Ideen in The Bard's Tale II von Leuten stammen, die The Bard's Tale gespielt haben und Euch Briefe mit Anregungen schrieben.

Brian: Ja, zum Beispiel haben uns sehr viele wegen des schwierigen Anfangs geschrieben, was wir vorhin schon er-

wähnt hatten. Daß man Charakteren jetzt neue Namen geben und auch Monster speichern kann, ist ebenfalls auf Anregungen von Spielern zurückzuführen. Wir haben natürlich viele eigene Ideen, aber wir achten genau darauf, was uns die Leute schreiben.

Der Hammer: Bard's Tale III

Happy: Mit The Bard's Tale III folgt jetzt der dritte Streich. Bill, erzähl' uns doch soviel wie Du kannst über das neue Spiel.

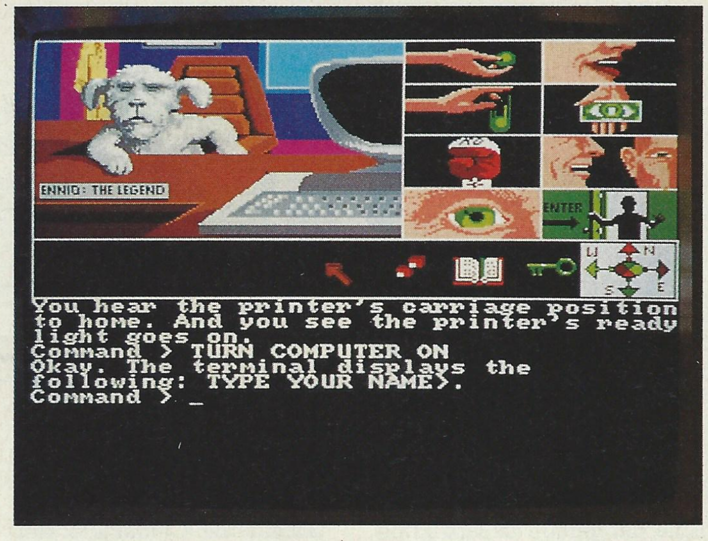
Bill: The Bard's Tale III wird ein großer Schritt nach vorne sein, aber die Art, wie man das Programm spielt, ist fast mit The Bard's Tale II identisch. Es wird aber noch umfangreicher sein und der Bildschirm viel bunter. Statt eines schwarzen Hintergrundes sieht man jetzt eine Art Schloß. Die Städte werden unterschiedliche Grafiken haben. In Bard's Tale I und II hatten alle Dungeons die gleiche Größe von 21 mal 21 Feldern. In Bard's Tale III haben alle Dungeons verschiedene Größen! Es wird ein dreidimensionales Labyrinth geben. Um da durchzukommen, mußt Du auch ständig nach oben und nach unten gehen.

Brian: Bard's Tale III beginnt in einem Lager vor der Stadt Skara Brae, die man ja vom ersten Teil noch kennt. Deine Party verläßt das Lager, betritt die Stadt, aber Skara Brae ist total verwüstet. Roscoe ist verschwunden, wo Garths Laden war, ist jetzt nur noch ein Loch. Schließlich betrittst Du das Review Board, wo jemand auf Dich wartet. Ich will jetzt nicht die ganze Geschichte ausplaudern und Euch so den Spaß am Spiel verderben, aber ich verrate noch soviel: Man wird durch Dimensionen reisen und jede Dimension hat ihre bestimmten Eigenarten. Ein Beispiel: In der Dimension des Eises würde der Frost-Zauberspruch kaum Wirkung zeigen. Die Dimension der Luft wird den »Levitation«-Spruch beeinflussen; die ganze Magie verhält sich in den Dimensionen mitunter sehr unterschiedlich.

Bill: Noch ein Beispiel: Wenn man den Frost-Zauberspruch gegen ein Feuer-Monster anwendet, verursacht man bei ihm besonders viel Schaden.

Happy: Wie soll man denn ein dreidimensionales Labyrinth kartografieren?

Bill: Es gibt eine Idee, an der wir gerade brüten. Wir wollen eine Funktion einbauen, durch die das Programm automatisch mitkartografiert, wissen aber nicht genau, wie das aussehen soll.



Eines von vier Interplay-Adventures: Tass Times in Tone Town (Amiga)



Der aktuelle Rollenspiel-Renner The Bard's Tale II (C 64)

Brian: Es gibt zwei Sorten von Spielern: die eine Hälfte liebt es, zu kartografieren, und die andere Hälfte haßt es wie die Pest. Deshalb versuchen wir, diese automatische Karte ins Programm einzubauen. Es wird auch ein paar neue Charakter-Klassen geben und es stehen bei weitem nicht alle Zaubersprüche im Handbuch. Etwa die Hälfte muß man selber herausfinden! Ein Spruch kann Dich in eine andere Dimension versetzen — aber Du solltest auch den Spruch haben, um wieder zurück zu kommen ...

Neue Charakter-Klassen

Happy: Welche neuen Charakter-Klassen werden das sein? Magier oder Kämpfer?

Brian: Wir haben noch nicht festgelegt, was für Charakter-Klassen es sein werden. Wir sind noch in einem sehr frühen Stadium. Ich glaube, es könnte eine neue magische Klasse geben. Wir ändern vielleicht auch die Bedeutung des Rogue und geben ihm ein paar neue Fähigkeiten. Aber das ist alles noch nicht endgültig entschieden.

Bill: Vor allem in den Dungeons wird der Rogue viel nützlicher sein. Wenn man bei den ersten beiden Bard's-Tale-Spielen eine Tür sieht, kann man sie einfach öffnen. Aber in Bard's Tale III werden einige Türen verschlossen sein und Du wirst den Rogue brauchen, um sie aufzubekommen.

Happy: Wird man bei Bard's Tale III wieder mit seinen alten Charakteren spielen können?

Bill: Ja. Man wird Charaktere von Bard's Tale I, II, »Wizardry«, »Ultima III« und vielleicht auch von »Ultima IV« übernehmen können. Aber das ist noch ein ganz dickes »vielleicht«!

Happy: Das neue Spiel wird zunächst wieder für Apple II und Commodore 64 erscheinen. Wißt Ihr schon, welche Umsetzungen danach anstehen?

Brian: Wir werden auf jeden Fall eine MS-DOS-PC-Version machen und würden auch gerne eine Amiga-Umsetzung programmieren. Ob es eine Atari ST-Version geben wird, steht noch nicht fest. Wir müssen noch abwarten, wie Bard's Tale I auf dem Atari ST ankommt. Wenn die Resonanz positiv ist, werden wir auch von Bard's Tale III eine ST-Umsetzung programmieren.

Happy: Seid Ihr mit den Verkaufszahlen der Amiga-Version von Bard's Tale eigentlich zufrieden?

Brian: Es ist wohl noch etwas zu früh, das zu beurteilen. Viele Leute warten, daß der Amiga 500 herauskommt und viele Händler halten sich jetzt mit dem Bestellen von Amiga-Software zurück. Sie wollen selber sehen, ob ein Programm auch wirklich auf dem Amiga 500 läuft. Aber die Resonanz war bis jetzt gut und die Verkaufszahlen soweit okay.

Happy: Wenn Bard's Tale III ein großer Erfolg wird, werdet Ihr diese Serie wohl kaum einschlafen lassen. Macht Ihr dann weiter bis Bard's Tale 27, oder wird irgendwann der Zeitpunkt kommen, an dem Ihr von Bard's Tale die Nase voll habt?

Bill: Wenn es weiter so gut läuft, wird es auch Bard's Tale IV, Bard's Tale V und meinetwegen auch Bard's Tale 27 geben.

Brian: Falls wir eines Tages wirklich Bard's Tale IV machen würden, müßte es sich von den Vorgängern wesentlich unterscheiden. In Bard's Tale III erreichen die Charaktere den sechzigsten oder siebzigsten Level; viel ist da nicht mehr zu steigern. Schwierig wird es, wenn jemand Bard's Tale IV mit Level-1-Charaktern beginnen will, aber wir müssen auch denjenigen etwas bieten, die ihre Level-70-Party von Bard's Tale III übernommen haben.

Bill: Beim Transferieren von Charakteren werden wir vielleicht auch etwas einbauen, das alle Charaktere auf einen bestimmten Level herunterdrückt. Wenn Du Bard's Tale III schon mit Level-60-Charakteren beginnst, ruinierst Du Dir damit das ganze Spiel. Gegner und Hin-

dernisse, die sehr herausfordernd sein sollten, werden dann furchtbar langweilig. Du marschierst einfach rein ins Dungeon, fegst alle Monster weg und spazierst wieder raus. Dabei geht viel Spielspaß verloren.

Happy: Laßt uns von den Rollenspielen zu den Adventures wechseln. Von Euch stammen die vier Abenteuerspiele »Tracer Sanction«, »Mindshadow«, »Borrowed Time« und »Tass Times in Tone Town«. Die ersten drei waren eher konventionelle Adventures im klassischen Stil, aber Tass Times ist viel verrückter. Wer hat die Idee dazu gehabt?

Brian: Michael Berlyn und ich haben Tass Times ausgeheckt. Michael Berlyn hat vorher für Infocom gearbeitet; ich glaube »Suspended« und »Cutthroats« sind von ihm. Michael und seine Frau haben die meisten Ideen zu Tass Times gehabt und ich habe auch etwas dazu beigesteuert. Wir hatten viel Spaß dabei.

Das ausgeflippte Adventure

Happy: Wer hat denn die verrückten Dinge wie den Globurger erfunden?

Brian: Das stammt von den Berlyns.

Happy: Das Icon-System von Tass Times hat so seine Tücken. Man kann zwar einige Kommandos durch das Anklicken von Icons eingeben, aber man muß trotzdem oft Wörter über die Tastatur eingeben. Ist das nicht ein unbefriedigender Kompromiß?

Brian: Es gab sehr unterschiedliche Reaktionen. Du meinst, daß es am besten wäre, wenn man die Tastatur überhaupt nicht benutzen müßte?

Happy: Hmm... das ist so eine Sache. Bei »Déjà Vu« und »Uninvited« geht das sehr schön, aber wenn man wie bei Tass Times mit anderen Spielfiguren reden muß, kommt man nicht um das Eintippen herum.

Brian: Das Icon-System bei Tass Times war auch mehr als eine Art Hilfe gedacht. Aber ich habe den Eindruck, daß es gerade beim Commodore 64 viele Spieler gibt, die die Befehle lieber eintippen, als mit dem Joystick herumzuwedeln und Icons anzuklicken.

Happy: Ihr arbeitet doch bestimmt schon an einem neuen Adventure?

Brian: Wir beginnen gerade ein neues Abenteuerspiel, das auf einem Science-fiction-Buch von Robert A. Heinlein basiert. Es handelt von einer Revolution auf dem Mond.

Happy: Was haltet Ihr denn allgemein von solchen Lizenz-Geschäften? Es gibt Softwarehäuser, die mitunter sehr schlechte Spiele mit einem sehr großen Namen veröffentlichen.

Happy: Die Leute, die einen großen Namen einkaufen und dann ein schlechtes Spiel dazu machen, ruinieren sich selber. Es ist das erste Mal, daß wir so ein Lizenz-Spiel machen; wir wissen also noch nicht, wie gut es laufen wird. Wer viel Geld für eine Lizenz ausgibt, sollte auch genug Zeit und Geld haben, um dazu ein gutes Programm zu machen. Ansonsten wäre es eine schlechte Investition.

Happy: Zurück zu Tass Times. Ich finde die Titel-Animation bei der Commodore 64-Version ganz ausgezeichnet; aber auch die Animation der anderen Grafiken während des Spiels ist sehr beeindruckend. Bill hat den »Animation Packer« geschrieben, den Programmteil, der das alles ermöglicht.

Bill: Ja, das war ich. Genau genommen habe ich die ganze Commodore 64-Version von Tass Times programmiert, ich war aber nicht am Design beteiligt. Ich habe auch die Apple II-Version gemacht und bin ohnehin auf den 6502-Prozessor spezialisiert.

Happy: Hast Du Ambitionen in Richtung Atari ST und Amiga?

Bill: Hier bei Interplay haben wir bereits Experten für diese Computer. Es gibt also keinen zwingenden Grund, warum ich mich auf ST und Amiga stürzen sollte. Momentan arbeite ich am meisten an Apple IIGS-Umsetzungen und natürlich an Bard's Tale III. Letzteres beansprucht den Großteil von meiner Zeit.

Happy: Ich muß noch einmal auf Deinen Animation Packer zurückkommen. Wie lange hast Du daran gearbeitet?

Bill: Mir kam eines Tages spontan die Idee dazu und am nächsten Tag hatte ich den Packer schon fertig programmiert. Seitdem habe ich auch nur minimale Änderungen an dem Programm vorgenommen. Die Auswirkung einer Verbesserung kann man bei der Amiga-Version von The Bard's Tale sehen.

Brian: Ist Euch bei der Animation der Monster aufgefallen, daß nicht alle Bewegungen

gleichzeitig und gleich schnell ablaufen? Der Arm bewegt sich, das Bein bewegt sich in einer anderen Geschwindigkeit und das Augenblinzeln läuft wieder mit einem anderen Tempo ab. Im Gegensatz zur Commodore 64-Version laufen die Bewegungen also nicht synchron ab. Dadurch wirken sie nicht so computerhaft, sondern realistischer. Bei Bard's Tale III wird auch die C 64-Version diese verbesserte Animation haben.

Bessere Animation

Happy: Wieviel Speicherplatz benötigt die Animation eines Monsters bei der C 64-Version von The Bard's Tale?

Bill: Jedes Bild — zusammen mit der Animation — braucht nicht mehr als 2 KByte.

Happy: Bei der Amiga-Version von The Bard's Tale gibt es einen fantastischen digitalisierten Chor in den Tempeln zu hören. Wo habt Ihr diesen Sound her? Hat das ganze Interplay-Team gesungen?

Brian: Oh, wir haben alle ein paar Bierchen getrunken und dann fröhlich diesen gregorianischen Chor gegröhlt.

Happy: Meinst Du das etwa im Ernst?

Brian: Quatsch. Wir haben eine Schallplatte mit so einem Chor aufgetrieben und ihn digitalisert.

Happy: Schade, ich hatte mir schon Hoffnungen auf die erste Interplay-LP gemacht.

Bill: (unter allgemeinem Gelächter) Wir sind musikalisch leider nicht sonderlich talentiert.

Brian: Die Platte könnte man mit dem Slogan verkaufen: »Ihr habt den Chor auf dem Amiga gehört — kauft Euch jetzt das Album«! Aber vielleicht nehmen wir mal wirklich einen Interplay-Rap auf und machen ein Video-Clip dazu. Wenn's klappt, schicken wir Euch eine Kopie.

Happy: Das einzige Genre, an das Ihr Euch noch nicht gewagt habt, sind Action-Spiele.

Brian: Wir würden gerne mal ein Action-Spiel machen, aber es müßte etwas Besonderes sein, irgendwie einmalig. Eines Tages werden wir so etwas sicher mal versuchen, aber momentan laufen unsere Rollenspiele ausgezeichnet. Vielleicht programmieren wir mal eine Mischung aus Action- und Rollenspiel, wer weiß?

Traum-Computer

Happy: Bill, hast Du eigentlich einen Traumcomputer und was müßte der können?

Bill: Was ich gerne hätte, ist eine Maschine mit der Power eines Amiga, was vor allem für die Grafik-Fähigkeiten gilt. Dazu hätte ich gern den schnellen Super-Prozessor aus dem Macintosh II.

Dann könnte ich ohne weiteres ein 3D-Spiel programmieren, das so gut aussieht wie der Spielautomat »I, Robot«. Ich würde gerne so ein Spiel schreiben, bei dem alles sehr realistisch wirkt. Die Raumschlachten müßten aussehen wie ein Ausschnitt aus einem »Star Wars«-Film.

Happy: Ich glaube, darüber sollten wir in zehn Jahren nochmal reden.

Bill: Aber keine Angst, wir arbeiten schon daran.

Happy: Glaubst du nicht, daß man ein Spiel wie I, Robot auf dem Amiga genauso hinbekommen würde, wenn man in Maschinensprache programmiert?

Bill: Ja, wenn das Programm zu 100 Prozent aus Assembler-Code besteht, könnte man es schaffen — aber nur auf dem Amiga. Vielleicht auch auf dem Atari ST, aber da müßte man einige Kompromisse machen.

Happy: Welche Spielautomaten außer I, Robot mögt Ihr denn zur Zeit am meisten?

Bill: Tempest.

Happy: Wie gefällt Dir denn »Out Run«?

Bill: Oh, ich liebe Out Run, obwohl Rennspiele eigentlich nicht so sehr meine Sache sind.

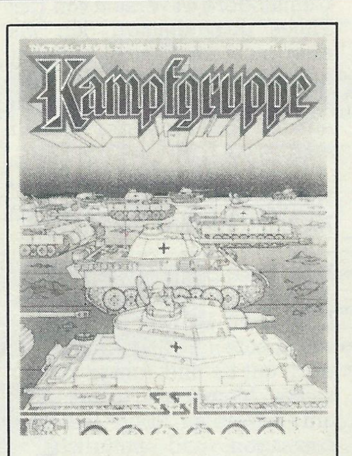
Brian: Mir gefällt »Arkanoid« sehr gut.

Happy: Und welche fünf Computerspiele würdet Ihr mit auf eine einsame Insel nehmen?

Bill und Brian: (nach kurzer Diskussion): Starflight, The Bard's Tale II, Infiltrator, Ultima IV und Shanghai.

Happy: Vielen Dank für das Interview und die vielen Informationen! (hl/bs)

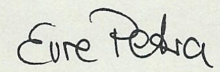








„Hier seht Ihr wieder eine Station von »Hallo Freaks«: Martin montiert die Monster, Karten und Texte auf durchsichtige Folien. Diese Folien gehen als Vorlage direkt in die Druckerei."



Escape from Singe's Castle

Nachdem in Ausgabe 5 die Tips zu »Dragon's Lair« standen, gibt es jetzt die Tips zum Nachfolge-Spiel »Escape from Singe's Castle« von Torsten Mucha aus Barsinghausen.

1. Flußhöhlen

Dirk muß hier die Höhlen mit einem Boot durchqueren und durch den weißblinkenden Wasserfall hindurchrudern. Je nach Wasserfall bewegt man den Joystick nach links, oben oder rechts.

2. Felsenstraße

Mit Geschick, Feuerknopf und Joystickbewegungen hüpft Dirk heil über die Löcher.

3. Thronsaal

Um den Saal lebendig zu verlassen, muß man den Joystick hintereinander in einer bestimmten Reihenfolge bewegen: Links, Rechts, Feuer, Oben, Links, Unten, neunmal Oben, Rechts, neunmal Oben, Oben.

4. Verliese

Dirk muß ein Schwert finden und damit den Eidechsenkönig töten. Da das Schwert immer an verschiedenen Stellen liegt, gibt es hier nur den Rat, sich immer nach rechts durchzuschlagen.

5. Fliegendes Pferd

Allem ausweichen, was entgegenkommt. Berührungen mit Steinen kosten zwar kein Leben, machen das Pferd aber langsamer.

6. Verlies des Unglücks

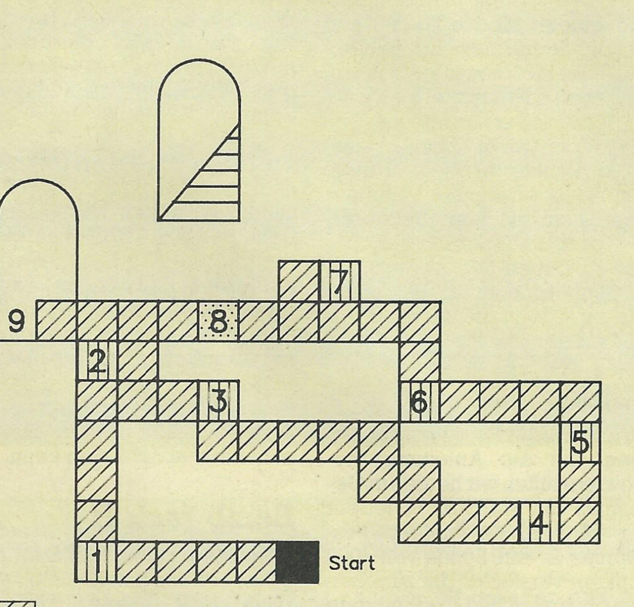
Ähnlich wie Punkt 3, aber neue Reihenfolge: Rechts, Oben, zweimal Feuer, Rechts, Feuer, Links, Feuer, Unten, Links, Rechts, Rechts.

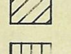
7. Mystisches Mosaik

Siehe Bild.

8. Schlammungeheuer

Hier scheitert Torsten immer wieder. Er bekommt zwar das Schwert, weiß aber nicht, wie es weitergeht. Wer schafft das letzte Bild?







So löst man Level 7 bei »Escape from Singe's Castle«

Infocom-Gags: Have you ever tried . . .?

Infocom Adventures sind das Mekka der Textadventure. Es gibt wohl kaum einen richtigen Adventurespieler, der sich nicht mit dem Babelfisch, manisch depressiven Robotern, zynischen Bordcomputern, verschnupften Trollen oder anderen üblen Problemen herumgeschlagen hätte. Wer also vor so einem Problem steht, gibt bisweilen aus Verzweiflung oder auch aus anderen, niedrigeren Beweggründen (einer wüsten Beschimpfung des Computers) die seltsamsten Dinge ein. Ein einfaches Beispiel: Haben Sie schon einmal versucht, eine Tür zu küssen, um sie zu öffnen? In vielen anderen Adventures werden diese kleinen Verzweiflungstaten mit einem lapidaren »I can't understand you« abgetan. Nicht jedoch in den Infocoms: »I'd sooner kiss a pig« ist die Antwort. Einige dieser kleinen Bosheiten der Programmierer haben Happy-Leser nach dem Aufruf in Ausgabe 3 herausgefunden. Damit der Spaß nicht verlorengeht, stehen in der Aufzählung nur die Befehle und nicht die Antworten des Programms.

Allgemeines: yell, scream, kiss (someone), kill (me), why, zork, jump, hop, hello, yell, scream, get me, find me, bug, loose, win, mumble, sigh, pray.

Zork 1: listen to forest, count leaves, count candles, get troll.

Enchanter: guncho adventurer, talk to guard, talk to terror, zifmia (someone), blorb (me), read signs (along the road), write on scroll with pencil, sleep (outside castle), listen to conversation (cell).

Sorcerer: read about meretzky (Enzyklopädie)

Hitchhikers Guide: get drunk (Im Pub), pet dog, brush tooth, drink vine (auf der Party), put gown in thing (wenn das thing im Mantel ist).

Witness: kiss monica, pet cat, get drink, get cigarette, look inside mirror, call coroner, call 1308, call police, look under bed, play records, turn on radio, look up, look down, look shrine, read mystery book, look fence, break window, Monica, tell me about film.

Suspect: enter fireplace, pull rug and then look under it (für alle Zork-Kenner), rape Veronica.

Deadline: read novel, read end of novel (!), kill (someone), drink whisky or scotch (zweimal), analyze ladder (nachmittags), play Records (mehrmals), eat (drugs), flush toilet, take a shower, look in toilet, look in bathroom mirror, smell sugar, eat fruit, arrest duffy, score, follow Mr. Robner, accuse painings, eat red herring

Starcross: destroy mouse, set controls (während des Flugs), wear alien suit, talk to weasel chieftain, point at wife, give (something) to rat ants, jump (in der Drive Bubble), flie from tree, catch unicorn, call grue.

Planetfall: zork

Moonmist: undress (im dining room)

Hollywood Hijinx: save game.

Diese Liste erhebt sicherlich nicht den Anspruch der Vollständigkeit (wer weiß, was sich noch so alles in den letzten Kilobyte verbirgt), ist aber sicher für einige lustige Nachmittage gut. Grundsätzlich gilt: vorher erst einmal speichern. (al)

Und hier die Gewinner

Unter den besten Einsendungen zum Gag-Aufruf haben folgende Leser ein Infocom-Adventure nach ihrer Wahl gewonnen:
Thomas Schmidt, Bad Abbach
Twan Lintermans, NL-Waalre
Ingo Loema, Berlin
Stephan Englhart, Ingolstadt
Iven Richter, Friedberg

Viel Spaß beim Lösen und laßt Euch nicht vom Grue fressen ... (al)

Werner — mach hin

Viele Leser haben es erkannt: Werner schummelt nicht beim Meiern! Aber die Anleitung ist falsch. Statt »Cursor up« verlangt die Commodore-Version die Taste »Pfeil nach oben« (links von Restore).



POKEs & Schummel-Listings

Bulldog

Hier wieder ein schöner Trick über die High-Score-Liste, diesmal zum C 64-Ballerspiel »Bulldog«: Sobald man in die High-Score-Liste kommt, gibt man »'C'« ein, um während des Spiels unendlich viele Raumschiffe zu erhalten.

Future Knight

Und noch ein Cheat-Modus, bei dem man keine Leben während des Spiels verliert: Bei »Future Knight« muß man, während das Titelbild erscheint, die Tasten »BUG87« gleichzeitig drücken (ausprobiert bei der C 64-Version). Der Rahmen wird nun grau als Zeichen, daß das Programm in den Cheat-Modus gesprungen ist.

Arkanoid

Patrick Schnitzler aus Mönchengladbach hat einen schönen Tip für »Arkanoid« auf dem C 64: Zuerst stellt man auf den Zwei-Spieler-Modus, dann auf Tastatur-Steuerung. Im folgenden Spiel läßt man alle Vaus kaputtgehen und schaltet im Menü auf Joystick-Steuerung um. Sobald der zweite Spieler nun 20000 Punkte erreicht, erhält man für jeden Stein ein, und für jeden Baustein fünf Freileben. Das geht so lange weiter, bis man 87 Leben hat. Ab jetzt hat man nie weniger als 86 Vaus-Kapseln, denn sie werden immer wieder ersetzt.

Mikie

In der Abteilung »Feine Sachen, die die Anleitung verschwieg« lüften wir heute ein Geheimnis um »Mikie«. In jedem der fünf Bilder dieses Programms ist ein Bonus von 1000 Punkten versteckt. Um zum Beispiel im ersten Bild die Punkte zu kassieren, muß man so an den Tisch des Lehrers gehen, daß man etwa in der Mitte des Tisches steht. Nun dreimal den Feuerknopf drücken und neun Buchstaben erscheinen auf dem Pult. Mit denen kann man zwar nichts anfangen, aber fürs Herbeizaubern bekommt man 1000 Punkte geschenkt. In allen vier anderen Bildern gibt es auch je eine Stelle, an der man durch dreimaligen Druck auf den Feuerknopf Extrapunkte erhält. Viel Spaß beim Herausfinden.

Heavy on the Magick

Hier ein Blitz-Lösungsweg, mit dem man »Heavy on the Magick« innerhalb weniger Sekunden lösen kann. Ausprobiert haben wir ihn an der Schneider CPC-Version, er sollte beim Spectrum aber genauso funktionieren. Gebt einfach der Reihe nach folgende Kommandos ein:

Pick up Grimoire, E, N, NW, "Door, Wolf", N, NW, Invoke Astarot, "Astarot, Pilefoot", W, "Door, Eleven", N und schon hat man einen der Ausgänge erreicht.

Rasputin

Nicht jeder, der »Rasputin« (C 64) spielt, kennt den geheimen »Schau-dir-jedes-Bild-an«-Modus. Wer sich also mal ansehen will, was in diesem Spiel so alles geboten wird, drückt zunächst <F5>, um das Spiel anzuhalten. Nun tippt man der Reihe nach die Buchstaben D, J, I, N, gefolgt von einer zweistelligen Zahl. Je nach Zahl springt das Programm jetzt in den entsprechenden Raum.

Space Harrier

Hier ein paar ausgefallene POKEs für die C 64-Version des Action-Spiels »Space Harrier«. Um die POKEs einzugeben, müßt Ihr einen Reset auslösen, den POKE eintippen und das Spiel mit SYS 2128 wieder starten.

Wem Space Harrier zu langsam ist, der kann mit POKE 14212,234 in den Turbo-Modus gehen. POKE 2375,234 sorgt dafür, daß die Zeit nicht mehr abläuft und läßt einige Bäume durch die Gegend fliegen. Wer das Space-Harrier-Sprite radikal verändern möchte, sollte mal POKE 53277,3 probieren. POKE 2213,255:POKE 8110,0 entfernt schließlich alle Hindernisse, die man nicht abschießen kann.

Bomb Jack II

Noch ein prima POKE für den C 64 — diesmal kommen alle »Bomb Jack II«-Fans auf ihre Kosten. Unterbrecht das Programm mit einem Reset, gebt POKE 7053,200 und anschließend SYS 3303 ein. Ab sofort hat Bomb Jack unendlich viel Energie und kann von den Monstern nicht mehr angegriffen werden. Dieser Modus ist optimal, um die teilweise recht kniffligen Lösungswege der einzelnen Levels zu üben.

Ghosts'n Goblins

Christian Spangler aus Beratzhausen hat uns ein vorzügliches Mini-Listing für »Ghosts'n Goblins« (Schneider CPC) geschickt. Die Zeilen 20 bis 60 müssen nicht alle eingegeben werden; Ihr könnt Euch eine beliebige POKE-Kombination auswählen. Was die einzelnen POKEs bewirken, ist in den jeweiligen Programmzeilen beschrieben. Tippt das Listing ab und startet es mit RUN. Ghosts'n Goblins wird dann automatisch geladen, ordentlich durchgePOKEt und gestartet.

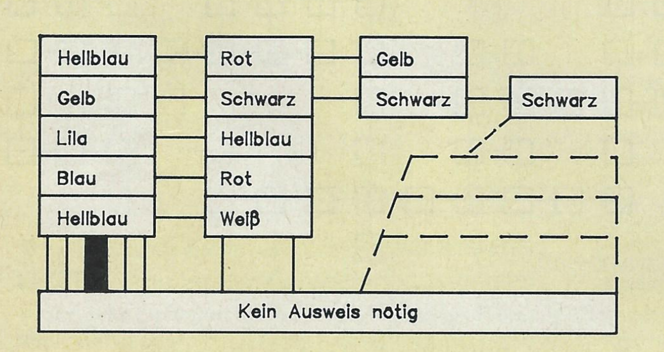
```
10 MEMORY 4863 : LOAD"CODE"
20 POKE 20636,0 : REM
   Unendlich viele Leben
30 POKE 20633,24 : REM Bei
   Tod in den nächsten
   Level
40 POKE 33421,0 : REM Spiel
   wird langsamer
50 POKE 33410,0 : REM
   Unverwundbar
60 POKE 20630,200 : REM
   Durch Druck auf (ESC)
   kommt man einen Level
   weiter
```

The Boggit

Achim Notter aus Aspach spielt »The Boggit« auf dem CPC 464. Er kommt aber nicht sehr weit und braucht Hilfe. Hier seine Fragen:
1. Wofür kann ich Grandalf und Thorny brauchen?
2. Wie komme ich an den drei Trollen vorbei?
3. Wozu brauche ich das Schwert aus dem Kessel der Trolle?

Nexus

Christian Klenke aus Bielefeld hat eine Skizze zum Gebäude bei »Nexus« geschickt. Zu jeder Etage gehört ein bestimmter Ausweis, um ungehindert die Wachen zu passieren. Die Skizze zeigt, welche Farbe der Ausweis in den verschiedenen Etagen haben muß.



Karate Kid II

Meno Requardt aus Gifhorn spielt »Karate Kid II« auf dem ST. Er kennt den Trick, mit der <P>-Taste in den nächsten Level zu springen, aber dieser funktioniert nur bis zur Eisbrecherszene. Hier liegt Menos Problem: Hat man den letzten Gegner besiegt, erscheint wieder die Trommel und man soll ihr Geheimnis lüften. Doch was ist das für ein Geheimnis? Meno ist noch nicht über diese Stelle herausgekommen.

Tomahawk

Mike Göbbels aus Eschweiler hat ein Problem bei der C 64-Version von »Tomahawk«: Ich finde die Landeplattform nicht auf dem Scanner und auch die Anleitung gibt keinen Hinweis auf ein Instrument, das mir die Richtung weisen würde. Ich komme mir langsam blöd vor, mit permanent qualmendem Motor und ohne Raketen durch die Gegend zu düsen.

Mutants

Andreas Bantz aus Niederkassel hat Tips zu »Mutants«. Die Tabelle zeigt, in welchem Teil welche Waffe empfehlenswert ist. Sind zwei Waffen angegeben, ist die erste mehr zu empfehlen, aber die zweite ist auch möglich.

Teil	Waffe
1	Raketen/Laser
2	Raketen/Laser
3	Sperren
4	Raketen
5	Laser/Raketen
6	Sperren
7	Raketen
8	Raketen
9	Raketen
10	Laser
11	Laser/Raketen
12	Raketen/Sperren
13	Raketen
14	Raketen
15	Raketen

Hat man alle 15 Teile eingesammelt, muß man noch durch das Labyrinth und am Endpunkt den Feuerknopf drücken.

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten:

Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone, Beach Head, Beach Head II, Blue Max, Commando, Desert Fox, Eroticon, Falcon Patrol, Falcon Patrol II, Flyerfox, Friday the 13th, Girls they want to have Fun, Green Beret, Nice Demo, Paratrooper, Porno Dia Show, Protector II, Raid on Bungeling Bay, Raid over Moscow, Rambo II, River Raid, Seafox/Seawolf, Silent Service, Skyfox, Speed Racer, Stalag I, F 15 Strike Eagle, Tank Attack, Teachbusters, Theatre Europe

Der Verlag behält sich vor, bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.



Deja Vu

Jan Rüger spielt schon seit Wochen »Deja Vu« auf dem Amiga, findet das Adventure aber trotz der leichten Bedienung ganz schön schwer. Deswegen hier seine Fragen:
1. Wie öffne ich den Knebel der Frau im Auto? Trotz vielfacher Versuche kann ich die Frau im dicken Benz nicht befreien.
2. Wie gelange ich in den kleinen Gang unten im Kanal-System, ohne auszurutschen und selber in die Brühe zu fallen?
3. Kann man die Bombe im Mercedes entschärfen und doch mit dem Auto fahren?
4. Kann man im Taxi die Zwischenwand zwischen Fahrer und Gast aufmachen und mit der Pistole das Taxi übernehmen?

Bobby Bearing

Eine Karte mit Tips zu Bobby Bearing kommt von Costa Ketikiois und von Nicolaos Tschakis aus Hamburg. Costa hat die umfangreiche Karte gezeichnet, während Nico spielte. Auf der Karte seht Ihr, wo die anderen Bearings zu finden sind und wo man auf Treppenhäuser, Fahrstühle und Sackgassen trifft. Die Karte bezieht sich auf die Spectrum-Version, auf anderen Computern kann das Labyrinth anders aussehen. Das sind die Tips der beiden:

— Man sollte niemals »Q« in Gegenwart eines Bearing drücken.
— Die Sackgassen sind wirklich Orte ohne Wiederkehr.
— Das »H« auf der Karte bedeutet eine Verbindung zwischen zwei weit entfernten Räumen.
— Man kann die Geschwindigkeit der bewegten Blöcke durch mehrmaliges Hinein- und Herausfahren verändern.
— Es gibt Räume mit einer Art Zielscheibe auf dem Boden. Rollt man einen gefundenen Bruder dorthin und stellt sich selbst in so ein Feld, bewegt sich der gefundene Bearing.

Der blaue Kristall

Gerrit Brauser-Jung aus Bremen hat Probleme mit dem Grafik-Adventure »Der blaue Kristall«:
1. Was hat es mit der toten Ratte und dem Skelett auf sich?
2. Wozu benötigt man die Keule des Höhlenmenschen?
3. Wie bekommt man den blauen Kristall im letzten Raum des Höhlenlabyrinths?
4. Was muß man im Raum mit den Fledermäusen machen?

The Second City

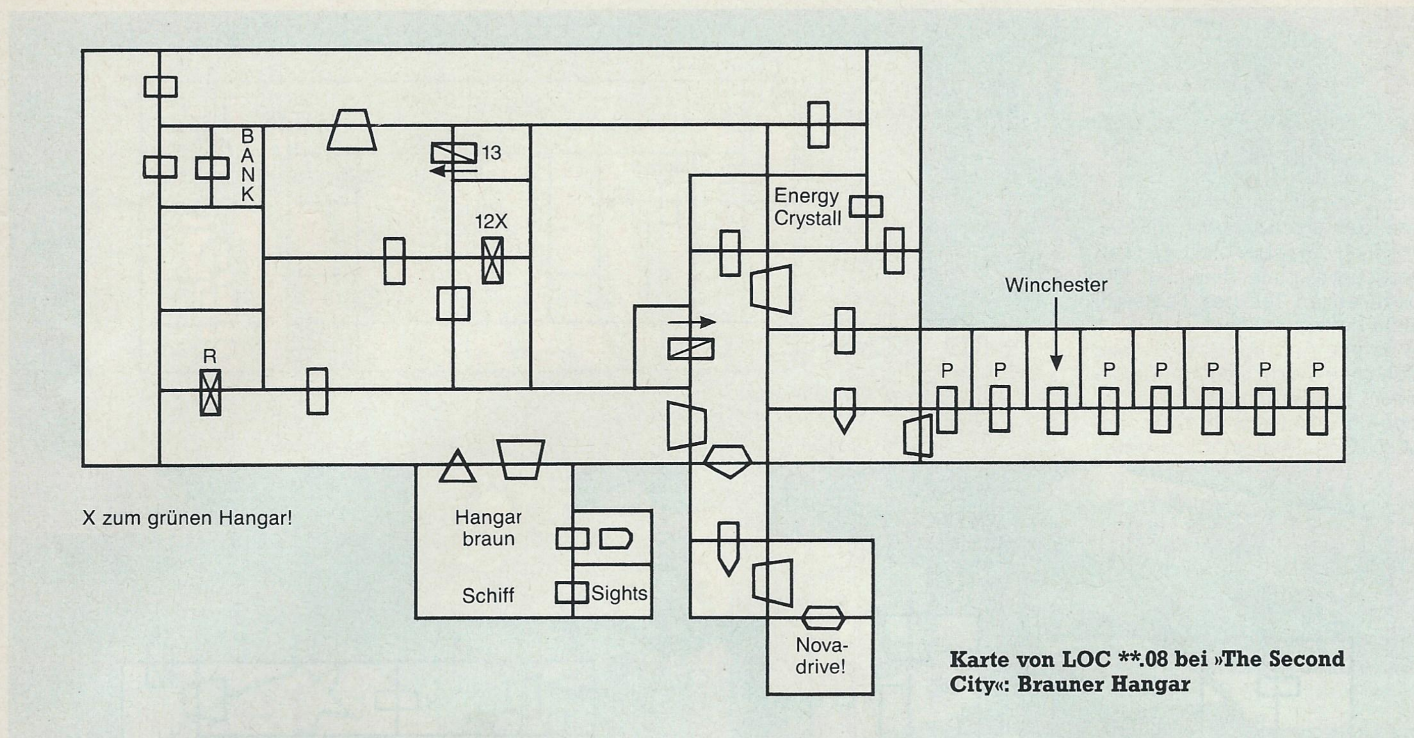
Der Nachfolger zu Mercenary ist wesentlich schwerer zu spielen als das Original. Aber Markus Schäfer aus Eichenau hat einige Tips und Karten zusammengetragen, die es allen anderen Mercenary-Fans leichter machen werden:

Es gibt 2 verschiedene grüne Hangars. Sie unterscheiden sich dadurch, daß sich der eine an der LOC 13.08 befindet, während man aus dem anderen nicht durch einen Fahrstuhl zur Oberfläche fahren kann. Den zweiten kann man nur betreten, indem man durch den Zwei-Wege-Transporter im Hangar bei LOC **.08 geht.

Im Irrgarten des ersten grünen Hangars (LOC 13.08) befindet sich der wichtige Paß. Um in den entsprechenden Raum zu kommen, muß man folgenden Weg gehen: Süden/ Süden/ Osten/ Norden/ Süden/ Osten/ Norden/ Westen. Von dort gibt es 2 Ausgänge: der eine ist der »Authors Cheat Room«. Der andere ist aber empfehlenswerter. Er führt als Ein-Weg-Transporter zu einem gelben Raum mit 6 weiteren Ein-Weg-Transportern. Um lebend zu entkommen, muß man durch die linke Tür gehen. Die hat aber den unangenehmen Nachteil, daß alle Seiten vertauscht werden. Aus links wird rechts und umgekehrt. Es empfiehlt sich daher, zweimal durch den Transporter zu gehen, weil sich der Effekt so aufhebt.
— Der Käse erscheint bei The Second City zweimal. Zum einen liegt er im Colony Craft, und zwar in einem Raum, aus dem man nicht mehr herauskommt. Er ist mit einem Totenkopf gekennzeichnet. Zum anderen befindet sich ein Käse im Playar Briefing Room. Der Program-

S = Start
B = Bearing
E = Ende
F = Fahrstuhl
T = Treppenhaus
S.G. = Sackgasse
U = Unsterblichkeit

Karte von »Bobby Bearing« auf dem Spectrum



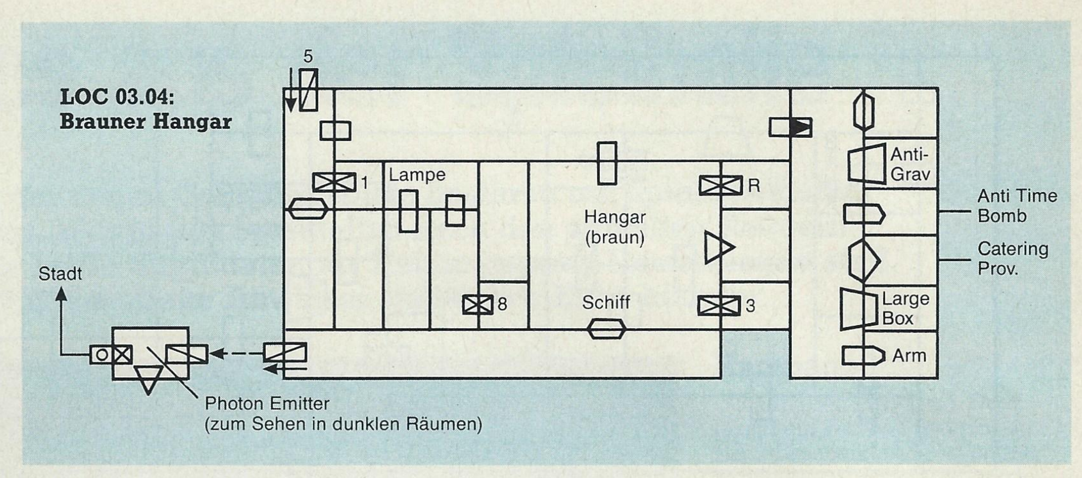
Karte von LOC **.08 bei »The Second City«: Brauner Hangar

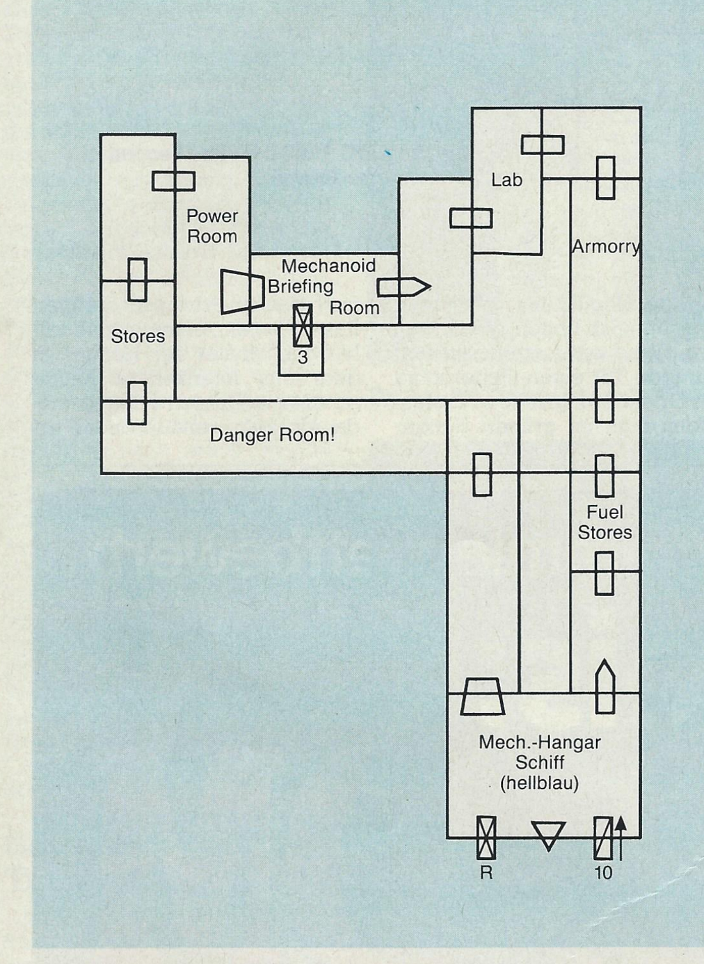
mierer hat ihn gemeinerweise als Tisch getarnt. Nimmt man aber den Tisch, meldet sich Benson mit »Cheese«.
— Wenn man nun den Käse (beziehungsweise den Tisch, wie man es nimmt) hat, kann man mit etwas Geduld zum zweiten Punkt am Himmel fliegen.
— Es gibt keine Lichtquelle, mit deren Hilfe man in den orangen Räumen etwas sehen kann. Die einzige Möglichkeit, eventuelle Ausgänge zu finden, ist, sich an der Wand entlangzutasten und vor jede Tür einen Gegenstand als Orientierungshilfe zu stellen. Wenn man im grünen Hangar nach diesem Prinzip im orangen Raum vorgeht, erreicht man früher oder später den Hangar, in dem das Interstellare Raumschiff steht. Da sich diese Methode als sehr zeitaufwendig er-

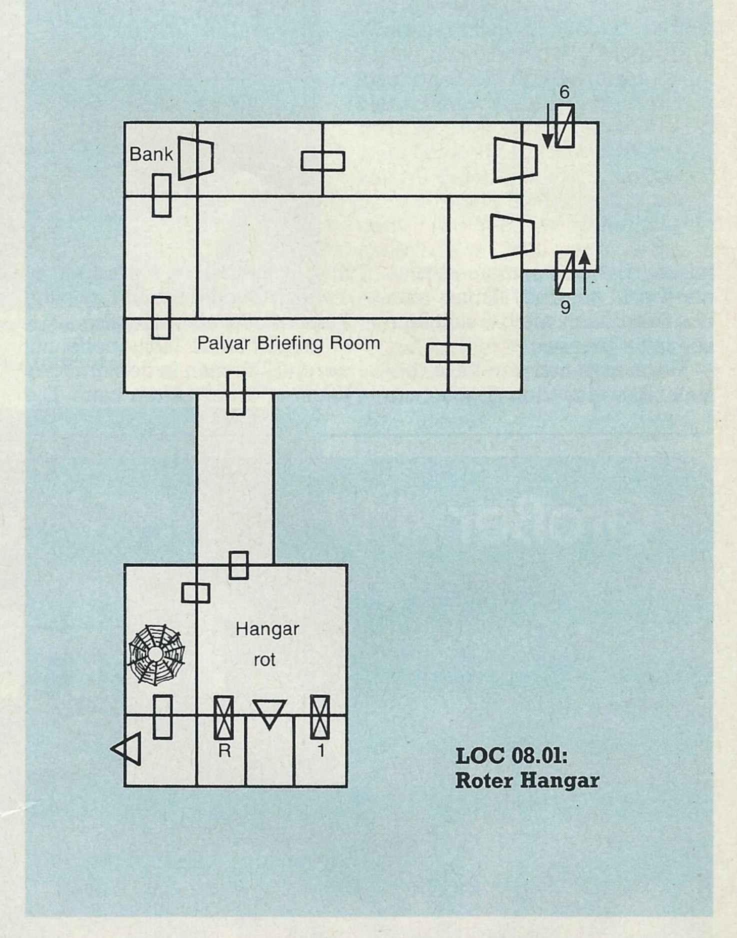


weist, ist es besser, gleich zu diesem Hangar zu fliegen (LOC 08.**). Man darf aber nicht den Paß vergessen, ohne den man wie beim ersten Teil den Fahrstuhl nicht betätigen kann.

— Ohne den Antigrav lassen sich viele Dinge nicht tragen, da sie zu schwer sind. Er befindet sich im braunen Hangar bei LOC 03.04. Man geht hinter der normalen Tür nach rechts in den dunklen Raum und von dort aus in den zweiten Raum von links.







— Es ist nicht mehr möglich, mittels der kitchen sinks die Spinnenwebe zu nehmen (zur Erinnerung: Wenn man die Spinnenwebe besaß, konnte man alle verschlossenen Türen öffnen). Dies hat auch einen logischen Grund: Wenn man alle Türen aufschließen könnte, dann auch die dreieckige Tür im Authors Cheat Room.

— Handeln Sie nicht voreilig beim Verkauf von Waren! Bei einigen Gegenständen bekommt man von den Mechanoids mehr als von den Playars oder umgekehrt. Also immer erst speichern, dann verkaufen und hinterher den Meistbietenden auswählen. Das kostet zwar etwas Zeit, aber es lohnt sich, weil die Preisunterschiede zum Teil sehr groß sind.

— Wenn man im Hangar bei LOC 03.04 durch die verschlossene Tür und dann immer geradeaus geht, kommt man zum Photon Emitter, ohne den man in dunklen Räumen nichts sehen kann. Hat man ihn gefunden, gibt es allerdings nur noch einen Ausgang, der mit einem Totenkopf versehen ist. Da man keine andere Wahl hat, geht man durch diese Tür, und fällt aus dem Colony Craft! Dies ist allerdings nicht zu vermeiden.

— Zum Schluß noch die Liste der wichtigsten Hangars:

LOC 03.04	brauner Hangar (Schiff und Photon Emitter)
LOC 13.08	grüner Hangar (Irrgarten und Paß)
LOC 14.15	cyaner Hangar (Playar Schiff)
LOC **.08	brauner Hangar (Schiff und Novadrive)
LOC 08.**	cyaner Hangar (Interstellar Schiff — Zutritt nur mit Paß)
LOC 05.13	grauer Hangar

Es gibt übrigens folgende Fluchtmöglichkeiten von Targ:

1. Man verkauft so lange Gegenstände, bis man die 999.999 Credits zusammen hat, geht zum Communication Room und mietet das Interstellare Schiff.

2a) Man besorgt sich alle Schlüssel.

b) Dann geht man zum Hangar bei LOC **.08 und holt dort den Novadrive. Ohne diesen kann das Interstellare Schiff nicht fliegen.

c) Danach fliegt man zum grünen Hangar bei LOC 13.08, holt wie beschrieben den Paß. Sie brauchen Ihn um den Fahrstuhl bei LOC 08.** zu benutzen.

d) Von dort fliegt man zum Hangar bei LOC 08.**, fährt mit dem Fahrstuhl nach unten, baut den Novadrive ein und stiehlt das Interstellare Schiff. (gn)

HAPPY-COMPUTER SONDERHEFTE IM ÜBERBLICK

Jede gewünschte Ausgabe beziehen Sie schnell und problemlos über Ihren Zeitschriftenhändler!



SONDERHEFT 01/84: SINCLAIR
Unentbehrliche Informationen zu den Sinclair Computern ZX81 und Spectrum.

SONDERHEFT 01/85: Spectrum
Anwendungsbezogene Listings und Tips & Tricks für alle Spectrum-Fans.

SONDERHEFT 02/86: ATARI 1
Besonders 800XL- und 130XE-Fans erwarten jede Menge Informationen, Anwendungs- und Spiele-Listings.



SONDERHEFT 02/85: SCHNEIDER 1
Eine Fülle wertvoller Beiträge und Listings für alle Schneider-Anwender.



SONDERHEFT 01/86: SCHNEIDER 2
Noch mehr Tips und Tricks für Einsteiger und Fortgeschrittene mit interessanten Programm-Listings.

SONDERHEFT 04/86: SCHNEIDER 3
Eine Erweiterung für alle Schneider-Anwender, Super-Programm-Listings und großer Einsteiger-Teil.

SONDERHEFT 07/86: SCHNEIDER 4
Mit den Schwerpunkten Joyce und CP/M plus, Ratschlägen zur Vortex-Karte und vielen Tricks & Tips.

SONDERHEFT 10: SCHNEIDER 5
Der neue Schneider-PC wird vorgestellt. Wieder viele Hilfestellungen und Kurse.

SONDERHEFT 13: SCHNEIDER 6
Neue Programme für CPC und Grundlegendes für PC-Umsteiger.



SONDERHEFT 03/86: 68000er
Umfassende Informationen und große Vergleichstabelle, die im Detail über alle 68000er informiert.

SONDERHEFT 06/86: 68000er 2
Umfangreicher Listingteil, viele Informationen, Tips und Tricks für Anwender der 68000er-Computer.



SONDERHEFT 09: 68000er 3
Mit den Schwerpunkt Sound- und Videodigitalisierung und Spieleprogrammierung.

SONDERHEFT 12: 68000er 4
Ausführliche Informationen über die Möglichkeiten vom Atari ST, Amiga und Sinclair QL.

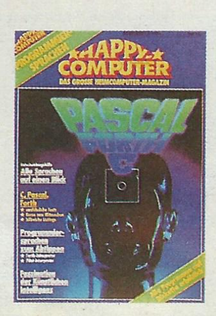


SONDERHEFT 11: SPIELE-TESTS
Alles über aktuelle Spieletests, Computerprogramme, Grafik- und Musik-Software.

SONDERHEFT 08: COMPUTER ALS HOBBY
Problemlösungen für den jungen Computer-Anwender. Hardware-Software-Kaufhilfen.

SONDERHEFT 14:
Der Softwareführer 1987 für Ihre optimale Programmauswahl.

SONDERHEFT 03/85: SPIELE
Ein Super-Nachschlagewerk für alle Spiele-Fans mit 100 Spielen im Test und großer Marktübersicht.



SONDERHEFT 05/86: PROGRAMMIERSPRACHEN
Drei vollständige Einsteigerkurse für »Pascal«, »C« und »Forth« mit vielen Listings zum Abtippen.



TAI-PAN
SCHNEIDER
ATARI ST
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT KAUFHOF sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel
Hier ist das packende Computerspiel zu dem neuesten Bestseller TAI-PAN des Erfolgsautors von SHOGUN, James Clarell. Eine fantastische Simulation voller Action und berauschender Grafiken. TAI-PAN ist die aufregende Geschichte eines Mannes und einer Insel. Versetzt Euch in Dirk Struan – einen Piraten und Schmuggler und wahren Meister in der Manipulation von Menschen, der es zu schier unvorstellbaren Reichtümern bringt. Kommt in eine Welt der Abenteuer, Tragödien, Verschwörungen und Intrigen – spannend von der ersten bis zur letzten Sekunde!
ocean
Ocean Deutschland, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft
Copright © 1986 James Clavell. Tai Pan is a registered Trademark. © 1986 de Laurentiis Entertainment Inc.